

# Trabajo Fin de Grado

## Magisterio en Educación Primaria

Uso de las Inteligencias Múltiples para mejorar las dificultades de aprendizaje y adquisición del inglés.

Use of Multiple Intelligences to improve learning and acquisition difficulties of English.

Autor/es

Elissa Codrea

Director/es

Lucía Tomás Aragonés

FACULTAD DE EDUCACIÓN  
2018-2019

## ❧ÍNDICE❧

❧Resumen .....	3
❧Abstract.....	3
1. Introducción .....	4
1.1. Justificación .....	5
2. Hipótesis y objetivo del trabajo.....	6
3. Metodología .....	6
4. Marco teórico .....	11
4.1. Bilingüismo.....	11
4.1.1. Concepto.....	11
4.1.2. ¿Qué es educación bilingüe? .....	14
4.1.3. Educación bilingüe en Aragón. ....	17
4.2. Dificultades en la adquisición y aprendizaje de un segundo idioma. ....	20
4.3. Inteligencias múltiples .....	23
4.3.1. Concepto.....	23
4.3.2. Tipos de inteligencias múltiples .....	25
4.3.3. Puntos clave de la Teoría de las Inteligencias Múltiples.....	34
4.3.4. Las Inteligencias Múltiples y su implicación en el aula.....	36
4.4. El juego aplicado en el aula para la enseñanza de un segundo idioma.....	40
4.4.1. El juego como técnica de aprendizaje del inglés.....	40
4.4.2. Características y tipos de juego. ....	42
4.4.3. Ventajas de aplicar el juego en el aula. ....	45
5. Propuesta didáctica: <i>Game of Brains</i> .....	47
5.1. Actividades propuestas. ....	49
5.2. Elaboración de materiales e implicación del maestro.....	54
6. Conclusiones. ....	56
7. Bibliografía.....	58
8. Anexos.....	61

## ∞ÍNDICE DE TABLAS∞

Tabla 1: Material del juego Game of Brains	9
Tabla 2: Tipos de bilingüismo según Acosta (2017)	13
Tabla 3: Cuadro-resumen de las Inteligencias Múltiples	25
Tabla 4: Características de los niños según las inteligencias en las que destacan.	30
Tabla 5: Características con respecto al juego según la edad	42
Tabla 6: Consejos para un lenguaje exitoso según Tyson (1998:1)	45
Tabla 7: Categorías y actividades del juego Game of Brains	50

## ☞Resumen

Este trabajo es una revisión teórica para explorar diferentes términos como el bilingüismo, la educación bilingüe, las dificultades de aprendizaje y adquisición de un segundo idioma, las Inteligencias Múltiples y el juego como metodología para aprender y adquirir el inglés. En primer lugar, tras una búsqueda y selección de contenidos, se pretende explicar qué es el bilingüismo y qué es la educación bilingüe, además de cómo se implementa en Aragón. Después se trata el tema de las Inteligencias Múltiples propuestas por Gardner, ya que es un pilar fundamental en este trabajo. Seguidamente, se relaciona el juego con los temas previos y se explora la idea de usarlo como recurso metodológico con el fin de diseñar una propuesta didáctica que sirva para mejorar las dificultades de adquisición y aprendizaje del inglés, potenciando las Inteligencias Múltiples de los alumnos por medio del juego. A modo de conclusión, se realiza una reflexión sobre la importancia de la motivación para el éxito en el aprendizaje y adquisición de un segundo idioma, así como la necesidad de una atención individualizada con el fin de suplir las necesidades del alumnado.

Palabras clave: *educación bilingüe, adquisición y aprendizaje de la segunda lengua, Inteligencias Múltiples, innovación, motivación, el juego.*

## ☞Abstract

The present work is a theoretical revision in order to explore different terms like bilingualism, bilingual education, learning and acquisition difficulties of a second language, Multiple Intelligences and the game as a methodology for learning and acquisition of English. First, after a search and selection of contents, it is expected to explain what bilingualism and bilingual education is, in addition to how is it implementation in Aragón. After that, there are explained the Multiple Intelligences suggested by Gardner, since it is a very important point in this work. Continuedly, it is linked the topic of the game with the previous topics and it is explored the idea of how to use it as a resource in order to learn and acquire English, to suggest a didactic proposal to improve the learning and acquisition of English developing the Multiple Intelligences of pupils by playing. Finally, it is concluded with a reflexion about the importance of motivation to achieve success in the learning and acquisition of a second language, and the need of an individualized attention to supply the needs of the students.

Key words: *bilingual education, learning and acquisition of a second language, Multiple Intelligences, innovation, motivation, the game.*

## 1. Introducción

Desde el punto de vista de maestra creo firmemente que la educación no es un problema sino una oportunidad de saber ser, saber estar y saber hacer que todos los niños y niñas deberían aprovechar. De igual forma, como la sociedad evoluciona, la educación y las metodologías aplicadas también deben hacerlo para poder adaptarse a las necesidades que surjan. Así mismo, considero la motivación como un pilar fundamental en la educación de los alumnos para lograr un éxito académico y también a nivel personal.

En cuanto a la formación docente, hoy en día se pueden apreciar los cambios que se están dando ya que las metodologías están siendo transformadas de un aspecto más tradicional a otro más innovador, logrando así captar la atención del alumnado y su motivación ante los estudios. Como consecuencia, se consigue un aprendizaje más significativo, inclusivo y práctico para que los alumnos no muestren rechazo hacia la educación, sino que, como sugiere Gardner (2012, p.280), “habiendo probado el dulce fruto de la comprensión, se sientan motivados para seguir siendo *buscadores de conocimiento* -quizás incluso *creadores de conocimiento*- durante el resto de su vida”.

Por otra parte, cabe destacar la importancia que está teniendo el aprendizaje de un segundo idioma en la escuela, ya que cada vez hay más colegios que optan por la modalidad bilingüe con el fin de proporcionar una educación más completa y formar a los alumnos en un segundo idioma, como por ejemplo el inglés. No obstante, a pesar de que los docentes están cada vez más formados para la educación bilingüe, ésta sigue siendo un gran reto en el aula, pues requiere una atención individualizada y la adaptación de recursos y metodologías a la hora de impartir las clases.

Partiendo de estas premisas, en este trabajo se pretende explorar más detenidamente cada uno de los términos nombrados y plantear una posible solución a modo de propuesta didáctica y lúdica frente a las dificultades de aprendizaje y adquisición del inglés como segundo idioma. Dicha propuesta se centra en las Inteligencias Múltiples establecidas por Gardner (1983) con el objetivo de conocer y percibir los puntos débiles y fuertes de cada alumno, con el fin de usarlos a favor de dicha adquisición y aprendizaje del inglés.

### **1.1. Justificación**

Desde la perspectiva y formación como docente e implicación en la educación, considero que aún hoy en día, y pese a los intentos de innovar las metodologías en el aula, se sigue aplicando una metodología más próxima a la tradicional que a la innovadora a la hora de enseñar el inglés como segundo idioma. Como consecuencia, se perjudica al alumnado generando rechazo ante el idioma y no entendiendo su utilidad. En base a esto, en el siguiente trabajo pretendo explorar la situación actual de la educación bilingüe en Aragón y todo aquello que conlleva el aplicarla en el aula, además de relacionarlo con un tema que me llama especialmente la atención en cuanto a educación y comprensión del alumno: la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1983).

El tema mencionado previamente me parece interesante por tratar diferentes inteligencias que el ser humano posee y va desarrollando a lo largo de su vida, no centrándose en la inteligencia como un mero valor numérico que determina un cociente intelectual (CI) como resultado de una prueba. Dichas inteligencias son muy diferentes entre sí, pero a su vez están muy relacionadas y, además, cuanto más desarrolladas estén, más capaz es el individuo de entender, comprender y resolver los problemas de cualquier carácter o índole que se le presenten a lo largo de la vida.

Por lo tanto, creo que como maestra el poder conocer, trabajar y potenciar las diversas inteligencias me permitirá ser más capaz de proponer y favorecer un mejor desarrollo de éstas en el aula por medio de diversas actividades gracias a la flexibilidad que poseen. De este modo, conseguir que mis alumnos descubran sus habilidades y puntos débiles en diferentes áreas y cómo mejorarlos.

En base a dicha exploración previamente comentada, propongo una propuesta didáctica que creo práctica, motivadora e innovadora por el hecho de ayudar al alumnado a repasar los contenidos curriculares correspondientes a su curso académico -tanto en castellano como en inglés- a la vez que descubren sus puntos débiles y fuertes, trabajan cooperativamente, comprenden la utilidad del lenguaje y aprenden de manera inconsciente y divertida. Así mismo, significa un cambio en la actitud y rol del maestro en el aula que no tiene que pasar desapercibido, ya que para éste supone un reto el saber cómo aplicar las Inteligencias Múltiples como una herramienta o recurso para lograr un objetivo concreto, como lo es en este caso, el mejorar el aprendizaje y adquisición del inglés como segundo idioma.

## **2. Hipótesis y objetivo del trabajo**

La presente elaboración y el desarrollo de este trabajo se realizan partiendo de la siguiente hipótesis:

“Se mejoran las dificultades en la adquisición y aprendizaje de un segundo idioma potenciando las Inteligencias Múltiples del alumnado por medio del juego”.

En base a esta hipótesis, se propone conseguir como objetivo principal explorar el uso de las Inteligencias Múltiples en relación con la adquisición y aprendizaje del inglés como segundo idioma.

Por otra parte, los objetivos secundarios que se pretenden conseguir desarrollando este trabajo son:

-Revisar la literatura que relaciona las Inteligencias Múltiples con el aprendizaje y adquisición del segundo idioma, concretamente el inglés.

-Plantear un diseño de actividad de carácter lúdico y curricular por el cual se pueda motivar al alumnado y trabajar el uso de las Inteligencias Múltiples para la adquisición y aprendizaje del inglés.

## **3. Metodología**

La búsqueda y exploración de información para la realización y definición de este trabajo ha supuesto un largo periodo de tiempo debido a determinadas complicaciones que se encontraron en el proceso. La idea principal del trabajo era realizar un análisis comparativo de la relación existente entre el área curricular de Inglés y las asignaturas impartidas en bilingüe en el centro San Agustín de Zaragoza, concretamente en el aula de 3º de Primaria, para relacionar los datos obtenidos con el bilingüismo y la influencia de las Inteligencias Múltiples.

Esta idea no pudo llevarse a cabo por la falta de instrumentos para medir las inteligencias, pues no existen como tal. El propio autor confirma que la mejor manera de evaluarlas es por medio de la observación en cualquier contexto, ya que en estos casos se centra la atención en los productos que el sujeto elabora, que son a su vez indicadores de la inteligencia que usa (Gardner, 1983) y por otra parte, se utiliza “la observación que el sujeto hace de sí mismo respecto del contenido de listados de experiencias reales que el sujeto ya ha vivido en cada una de las ocho inteligencias” (Armstrong, 2006, p. 38). Sin embargo, para el desarrollo de este trabajo no se pudo hacer ninguna observación.

Por lo tanto, se decidió cambiar de modalidad de Trabajo de Fin de Grado con el fin de realizar un juego de mesa como propuesta didáctica. Surge así una nueva hipótesis que es la planteada en este trabajo y se mantiene la información del marco teórico con respecto al bilingüismo, la educación bilingüe, las dificultades de aprendizaje y adquisición de un segundo idioma y las Inteligencias Múltiples. Además, se añade información sobre el juego como método de aprendizaje de un segundo idioma, concretamente el inglés.

Una vez replanteado el trabajo, se ha procedido a la búsqueda intensiva de información tanto en Internet como en diferentes bibliotecas de Zaragoza, especialmente en la Biblioteca de la Facultad de Educación. Con respecto a Internet, se ha hecho uso del buscador Google Académico y diferentes recursos como Dialnet, Revistas de Educación, el portal del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de Aragón, Google Libros, Alcorze y Zaguán, encontrado multitud de artículos académicos, trabajos de investigación, tesis doctorales y libros online de gran utilidad.

Los criterios de búsqueda han sido el idioma y las palabras clave. Escogiendo así numerosos documentos para una lectura y selección de información necesaria para el trabajo que tuvieran al menos dos de los siguientes términos implicados, entre otros: *Inteligencias Múltiples, bilingüismo, educación bilingüe, inglés como segundo idioma, el juego en el aula, dificultades de aprendizaje de un segundo idioma*. Tras la criba de documentos que podrían ser útiles o no para el desarrollo del marco teórico, se ha seleccionado la información más relevante y se ha tenido en cuenta el tratar de recopilar dicha información de diversos autores para poder establecer diferentes puntos de vista. Así mismo, se ha tenido en cuenta que las fuentes de información fuesen fiables y seguras.

Al iniciar la primera selección de documentos se han tenido en cuenta las palabras clave, el resumen y la introducción de éstos. Posteriormente, la información contenida en el índice -si lo tuviera- seleccionando así los apartados más relevantes para el desarrollo del trabajo y, por último, las referencias bibliográficas para conseguir otras fuentes de información que no hayan sido encontradas antes.



En cuanto al desarrollo del marco teórico, se ha querido relacionar las dificultades de aprendizaje de un segundo idioma con las Inteligencias Múltiples para una posterior propuesta didáctica, y para ello se ha tenido que definir qué es el bilingüismo, cómo se ve implicado en la educación (concretamente en Aragón), qué son las Inteligencias Múltiples y la importancia que tienen en el aula, y así mismo, el juego y su utilidad en el aula.

La información recuperada en el marco teórico es importante para la comprensión de la propuesta didáctica planteada al final de este trabajo, ya que no tendría sentido sin antes entender la relevancia de los aspectos comentados en el párrafo anterior. Por este motivo se ha desarrollado en un orden determinado, de manera que partiendo del tema del bilingüismo se pueda llegar a saber más sobre la educación bilingüe y las dificultades que se presentan en los alumnos a la hora de aprender y adquirir el segundo idioma. Después, se dan a conocer las diferentes inteligencias relacionándolas con el tema anterior y haciendo especial mención a las características del alumnado cuando destacan más en unas u otras para, finalmente, explorar el juego como una manera de enseñar el inglés teniendo en cuenta todos los puntos previos.

Posteriormente, se realiza una propuesta didáctica basada en el juego de mesa denominado *Party&co* de la editorial Diset. Tomando la estructura y forma de juego como base, pero cambiando el contenido de las pruebas en base a los contenidos del curso 3º de educación primaria del Currículo Aragonés. Con respecto a la metodología, se tiene en cuenta la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1983) con intención de potenciarlas y, por último, se plantea el juego de manera bilingüe.

El juego *Party&co* es un juego de mesa que consiste en realizar diversas pruebas divertidas y entretenidas por equipos con el fin de completar una carta objetivo que se da a cada equipo al comienzo de la partida. En dicha carta objetivo tienen dibujados unas figuras de colores y tienen que conseguir lograr esas figuras (cada color representa una categoría de pruebas) superando la prueba que el dado indique. Gana el equipo que antes consiga completar la carta objetivo.

La propuesta didáctica planteada en este trabajo y partiendo de la idea del juego comentado previamente, va dirigida a los alumnos 8 y 9 años de centros educativos bilingües. Debido a su edad, este público se caracteriza por, como más adelante se verá en el marco teórico, disfrutar con este tipo de juegos de mesa en los que se ven

involucrados junto a sus compañeros, poniéndose a prueba y luchando por ganar la partida. Por lo tanto, es un público ideal para poner en práctica esta idea, pero no descartando la posibilidad de adaptarlo a otras edades y/o cursos académicos.

En cuanto al diseño y desarrollo del juego, se le ha titulado *Game of Brains* y se ha llevado a cabo una adaptación del material. Dicha adaptación se ha hecho en base a las diferentes Inteligencias Múltiples, pues se han agrupado de dos en dos para que hubiese cuatro categorías que se describen más adelante.

En cada una de las categorías existe una variedad de cuatro tipos de pruebas relacionadas con las inteligencias correspondientes. Por otra parte, las cartas objetivo son similares a las originales, sin embargo, en vez de las figuras originales son figuras de *brains* (cerebros), ya que el juego se llama *Game of Brains*. Este nombre fue inventado a raíz de pensar que los alumnos deberán poner en práctica las ocho inteligencias, por lo tanto, activarán ambos hemisferios con el único fin de conseguir superar las pruebas y pasárselo bien con sus compañeros sin darse cuenta de que están aprendiendo.

Respecto a las normas del juego e instrucciones, se mantienen las que existen en el juego original, ya que de esta manera se asegura un correcto funcionamiento y control de los equipos durante las partidas. En la siguiente tabla se puede observar el contenido del juego en cuanto a material físico, las cantidades que hay de cada material y el anexo en el cual se pueden localizar para verlos en este trabajo.

Tabla 1: Material del juego *Game of Brains*

GAME OF BRAINS				
MATERIAL		CANTIDAD		ANEXO <sup>1</sup>
Tarjetas	Amarillo	20+3 ( <i>Surprise!</i> )		II-VI
	Rojo	20+3 ( <i>Surprise!</i> )		
	Azul	20+3 ( <i>Surprise!</i> )		
	Verde	20+3 ( <i>Surprise!</i> )		
	Carta objetivo	6		VII
Dado		1		VIII
Reloj de arena		1		VIII
Brains	Amarillo	8	32	VIII
	Rojo	8		
	Azul	8		
	Verde	8		
Instrucciones		1 en castellano + 1 en inglés		I

<sup>1</sup> En los anexos se puede observar un ejemplo de cada tipo de prueba que existe en las diversas categorías, así como un par de cartas objetivo.

Por otra parte, la elaboración del material del juego se ha hecho usando aplicaciones como *Unfold* para la creación de las tarjetas y *Bitmoji* para caracterizar el personaje del juego, tratando de personalizarlo lo máximo posible y crear un diseño sencillo pero que a su vez capte la atención de los alumnos. Además, como ya se ha mencionado con anterioridad, los contenidos de las pruebas están relacionados con el Currículo Aragonés correspondiente al curso de 3º de educación primaria y es un juego bilingüe español-inglés.

Finalmente, el rol del maestro en esta propuesta didáctica es importante para establecer el orden y evitar el caos en el aula, motivar a los alumnos y conseguir que participen y se vean involucrados en el juego, observar las actitudes y respuestas de cada uno de ellos mientras juegan para posteriormente trabajar los puntos débiles y fuertes relacionados con las diversas inteligencias y resolver las dudas que vayan surgiendo durante el juego. No obstante, a lo largo del marco teórico y en el diseño de la propuesta se hace especial mención a la figura del maestro, pues es importante para la correcta aplicación y funcionamiento del juego.

## **4. Marco teórico**

### **4.1. Bilingüismo**

#### **4.1.1. Concepto**

Según la RAE (Real Academia Española) la palabra *bilingüismo* significa el “uso habitual de dos lenguas en una misma región o por una misma persona”. En esta misma línea se inscribe Weinreich (1974, p.69) afirmando que el bilingüismo es “el proceso de usar dos idiomas alternamente”. Sin embargo, otros autores como Grosjean (1985, p.471) afirman que bilingüe es “alguien que puede funcionar en cada idioma de acuerdo con sus necesidades”. Existen definiciones más inclusivas como la de Duñabeitia (2017), que considera el hecho de que hoy en día gran parte de la población española es bilingüe porque se puede expresar y hacerse entender en inglés independientemente de su lengua materna.

Estas definiciones poseen un elemento común importante y es que el bilingüismo se da cuando se utilizan dos idiomas diferentes. Por lo tanto, no importan los diversos aspectos que definen el bilingüismo, pues cada autor tiene una concepción diferente dependiendo del contexto en el que se aplica (Baetens, 1982). Es decir, no se puede definir de manera única y universal, pero sí se puede llegar al acuerdo de que, como ya se ha dicho, es el uso de dos idiomas distintos.

Una vez dicho esto, el siguiente apartado se va a desarrollar partiendo de un enfoque sobre el bilingüismo propuesto por los autores Siguán y Mackey (1986), quienes sugieren que ser bilingüe es aquella persona que, además de la competencia que posee en su primera lengua, presenta una competencia similar en otra que puede utilizar con semejante eficacia, lo que supone que para ser bilingüe debe haber un equilibrio entre dos sistemas o códigos que a su vez son independientes.

El individuo bilingüe se caracteriza por alternar con rapidez un sistema lingüístico con el otro en función de lo que el contexto le requiera. Siendo destacable en los niños el hecho de que, si están aprendiendo dos sistemas distintos, también serán capaces de pasar de uno a otro si las circunstancias ambientales así lo requieren, aunque no los dominen por completo. Por otra parte, el individuo bilingüe se caracteriza por ser capaz de expresar el mismo significado en ambos sistemas sin necesidad de traducir de un idioma a otro para comprenderlo. Es decir, es capaz de adaptarse a una conversación comenzada en el primer idioma y continuarla con un segundo idioma sin necesidad de traducir a éste la

primera parte de la conversación. En resumen, el individuo bilingüe tiene una competencia similar en las dos lenguas y le permite usar ambas en cualquier situación con la misma eficacia.

Dado que “el bilingüe perfecto sería el bilingüe perfectamente equilibrado” (Siguán y Mackey, 1986, p.24) se definen dos tipos de bilingüismo: el compuesto y el coordinado. Según la formulación original (Osgood, 1954, inspirándose en las ideas de Weinreich, 1963) se caracterizan de la siguiente manera:

*-El bilingüismo compuesto:* tiene un sistema verbal preponderante en la lengua A, es decir, cuando recibe un mensaje en este idioma lo entiende y produce una respuesta en el mismo. De modo que al recibir un mensaje en la lengua B, el individuo lo traduce a la lengua A para producir una respuesta y luego traducirla al B para comunicarlo.

*-El bilingüismo coordinado:* a diferencia del bilingüismo compuesto, tiene dos sistemas verbales que son independientes entre sí, de modo que cuando un mensaje se recibe en el idioma A se entiende y se produce una respuesta en el idioma A. Así mismo con el segundo idioma que sería el B.

Tiempo después, se han añadido nuevas variantes a ambos tipos de bilingüismo y se han ido adaptando de manera que se ha llegado a una nueva perspectiva en la que el bilingüe coordinado tiene un doble sistema de significados y el compuesto solo uno, existiendo entre ambos una gradación continua y convirtiéndose así en auténtico bilingüe el compuesto.

Por otra parte, existe la clasificación de los tipos de bilingüismo según Acosta (2017) que se muestra brevemente en la siguiente tabla:

*Tabla 2: Tipos de bilingüismo según Acosta (2017)*

<b>BILINGÜISMO</b>		<b>BREVE DEFINICIÓN</b>
Según el momento del dominio de la lengua	Nativo	Un individuo lo posee por ser originario de un país, pero con influencias extranjeras, de modo que domina tanto el idioma del país como el extranjero.
	Migratorio	Lo adquieren los individuos que llegan de otro país y aprenden a dominar el idioma predominante del país al que han migrado.
	Adquirido	Hace referencia al bilingüismo que se adquiere a través del estudio de la lengua extranjera hasta su dominio.
Según el uso de ambas lenguas	Social	Un individuo domina un segundo idioma porque hace uso de éste en el contexto social para comunicarse con los demás.
	Individual	El individuo tiene la capacidad de dominar dos lenguas y decide cuándo usar una u otra.
Según el momento de aprendizaje de las lenguas	Simultáneo	El individuo adquiere ambos idiomas a la vez.
	Sucesivo	El individuo aprende en primer lugar su idioma materno y posteriormente el segundo de manera progresiva.
	Receptivo	El individuo domina la lengua materna y es capaz de leer y escuchar una segunda lengua. Pero es incapaz de producirla de manera oral y/o escrita.

Muchos se cuestionan cómo llegar a ser bilingüe. Para responder a esta pregunta, se seguirá tomando en cuenta el estudio de Siguán y Mackey (1986) en el cual se da una primera opción que consiste en adquirir un segundo idioma al mismo tiempo que el primero, favoreciendo el proceso siempre que se de en la primera infancia, pues es la etapa en la que se empieza a aprender y dominar el lenguaje. De esta manera se logra un bilingüismo amplio y con alta familiaridad en ambos idiomas puesto que el niño interioriza los dos idiomas y puede pensar en ambos. Sin embargo, también hay

individuos que adquieren la segunda lengua después de la primera infancia y logran ser bilingües casi perfectos.

Otra de las maneras de llegar a ser bilingüe es recibiendo el *input* relacionado con el segundo idioma en el ámbito escolar. Pero de este modo, el bilingüismo nunca llegará a ser tan equilibrado como de la manera anterior, ya que la lengua materna será la que siempre predomine.

Una tercera manera de adquirir un segundo idioma y llegar a ser bilingüe, es emigrando a otro país donde el idioma que predomina no es el materno del individuo, siendo así forzado a adquirir el segundo idioma para poder desenvolverse en la sociedad. Es un bilingüismo cotidiano, suficiente para comunicarse con los demás.

Por último, existe una cuarta manera de llegar a ser bilingüe y es meramente académica en la que se adquiere un lenguaje y dominio casi perfecto en estructuras lingüísticas y en comprensión escrita, mientras que la competencia comunicativa es menos trabajada.

#### **4.1.2. ¿Qué es educación bilingüe?**

Una vez visto el concepto *bilingüe*, sus modalidades y cómo se puede llegar a ser bilingüe, los siguientes párrafos se enfocarán en lo que es la educación bilingüe, importante concepto para el desarrollo de este trabajo. “La educación bilingüe es un sistema educativo en el que se utilizan dos lenguas como medio de instrucción, de las cuales normalmente una es la primera lengua de los alumnos” (Siguán y Mackey, 1986, p.62). El objetivo de la educación bilingüe es, ni más ni menos, el lograr adquirir de manera temprana una segunda lengua al mismo tiempo que se adquiere la lengua materna, tanto de forma espontánea como de forma académica.

Para adquirir un segundo idioma con éxito y conseguir captar la atención del alumno, se debe tener en cuenta un aspecto fundamental denominado motivación. La motivación ha sido y es constantemente estudiada, existen innumerables estudios e investigaciones que intentan revelar una definición concreta y única. A pesar de no conseguir una unanimidad a la hora de definir este término, se coincide en que la motivación consiste en moverse para conseguir algo. Es decir, tener una estimulación para llegar a alcanzar un objetivo, lo que en otras palabras describen Gardner y McIntyre (1994, p.4) diciendo que la motivación “es el conjunto de factores que incluye el deseo de lograr un objetivo, el esfuerzo dirigido a esa consecución y el refuerzo asociado al acto de aprendizaje”.

En definitiva, y para no desviar el tema del bilingüismo, la motivación es fundamental en la adquisición de una segunda lengua para fomentar al alumnado a querer saber más, lograr los objetivos que se planteen y conseguir la meta final, que sería: dominar un lenguaje que no sea el suyo propio.

Por otra parte, para lograr el éxito en el aprendizaje y adquisición de un segundo idioma el foco debe estar encima del alumno durante todo el proceso. Se le debe dar el protagonismo y atender a los factores personales, sociales y emocionales que puedan darse durante dicho proceso.

En cuanto al contexto escolar, no se trata de una asignatura más en la que el docente transmite unos conocimientos y el alumno los recibe y estudia. Sino que se trata de la adquisición de un segundo idioma con todo su sistema complejo que el alumno debe adquirir y dominar poniendo en práctica cada una de las áreas trabajadas (comprensión escrita y oral, expresión escrita y oral). En otras palabras:

El aprendizaje de una lengua o de una segunda lengua no puede compararse con cualquier otra materia que se imparte formalmente, ya que el lenguaje es mucho más que un mero código de comunicación cuyas reglas gramaticales y vocabulario puedan enseñarse prácticamente del mismo modo que cualquier otra materia escolar.

(Dörnyei, 2008, p.34)

Además de la motivación del alumno, que como ya se ha visto, es fundamental para una adquisición exitosa de un segundo idioma, el autor de la Teoría de las Inteligencias Múltiples propone un modelo socioeducativo compuesto por tres secciones principales en las cuales, una vez más, se destaca la importancia de la motivación (Gardner, 2001, p.4).

1. *Influencias externas compuestas por el entorno más cercano al alumno que afectan directamente al proceso de adquisición de un segundo idioma. A su vez, dichas influencias externas están influenciadas por la motivación que puedan recibir por parte de los profesores, quienes son un fuerte elemento motivador.*
2. *Diferencias individuales como lo son, por ejemplo, los compañeros y/o amigos, los maestros, el material utilizado para la enseñanza y el aprendizaje, etc.*



3. *Motivación compuesta por tres elementos principales que son: el esfuerzo, el deseo y el afecto positivo para poder lograr las metas propuestas.*

Como se ha mencionado anteriormente, existe una influencia externa que es inevitable en todo contexto académico y en el proceso de enseñanza y aprendizaje del segundo idioma en la escuela. Dicha influencia es la figura del profesor, quien según Siguán y Mackey (1986, p.161) “constituye el elemento esencial en todo sistema educativo, y también en la educación bilingüe. Pero en conjunto parece que en la educación bilingüe los déficits en el profesorado son más abundantes y frecuentes que en la educación en general”. Lo que le convierte en responsable del fracaso de sus alumnos en la adquisición de un segundo idioma.

Aclaran que no se trata de que sean menos capaces que otros maestros, sino que la enseñanza de un segundo idioma requiere que éstos sean bilingües también. En los centros educativos debe haber una proporción de profesores que sean capaces de impartir las áreas curriculares en el idioma materno y de profesores que lo hagan en el idioma que se imparte para lograr el bilingüismo. Por lo tanto, cualquier centro que no tenga esta proporción tiende más al fracaso que al éxito.

Así mismo, el docente que ejerce en la educación bilingüe necesita adquirir una competencia profesional pedagógica y también una especializada en la materia que va a impartir, así como una competencia altamente desarrollada en el idioma en el que va a enseñar y, sobre todo, saber comunicarse en ese mismo idioma.

De cara a los alumnos, el maestro debe ejercer el rol de mediador guiando al alumno en su proceso de aprendizaje. Él será el encargado de escoger la metodología para la enseñanza, de reflexionar sobre el trabajo realizado tanto a nivel profesional como personal, y será el máximo responsable de que sus alumnos alcancen las metas propuestas. “El profesor influye, de modo consciente o inconsciente, en que los alumnos quieran saber, sepan pensar, y elaboren sus conocimientos de forma que ayuden positiva y no negativamente en el aprendizaje, el recuerdo y el uso de información” (Tapia, 1997, p.353)

#### **4.1.3. Educación bilingüe en Aragón.**

Hoy en día es más común encontrarse con centros educativos que se caracterizan por tener una educación basada en programas bilingües que aquellos que se basan en el idioma materno y ofrecen enseñanza de idiomas extranjeros como un área curricular más. Generalmente los centros de educación bilingüe optan por el inglés como segundo idioma, sin embargo, también existen centros que optan por el francés e incluso el alemán.

Esta educación se considera importante por los beneficios que aporta al alumno, que según Porto y Merino (2014) son:

- Mejora la capacidad del alumno para el dominio de los idiomas.*
- El alumno se desarrolla de manera más perfecta y amplía en materia y lenguaje.*
- Se le facilita el acceso a un empleo en un futuro.*
- Le aporta conocimientos sobre otras culturas. Es decir, se enriquece culturalmente hablando.*
- Le ayuda a ser más tolerante en su día a día.*

En España se establece que hay una necesidad de capacitar al alumnado para la comunicación en una o más lenguas extranjeras; la necesidad de adquirir en, al menos una lengua extranjera, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas, y por ello la necesidad de establecer programas de refuerzo del aprendizaje de las lenguas extranjeras (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación)

Por otra parte, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte decide comprometerse con la incorporación del inglés como un segundo idioma en los centros educativos públicos, pues este idioma se considera un pilar fundamental en la sociedad de hoy en día. Se trata de una herramienta de carácter imprescindible para que los alumnos logren posteriormente una integración completa en la ciudadanía europea.

Según la Ley Orgánica 8/2013, de 8 de diciembre, se entiende por enseñanza bilingüe la que permite impartir, al menos, un tercio del horario lectivo semanal en inglés. Por lo que todo centro que imparta una enseñanza bilingüe impartirá en inglés al menos cinco sesiones semanales en la lengua inglesa en Educación Infantil mediante las disciplinas de Phonics y Literacy, y en la etapa de Educación Primaria, se podrán impartir las áreas no

lingüísticas curriculares que determine el centro, con la excepción de matemáticas y lengua castellana.

En Aragón existen dos órdenes por medio de las cuales se aplica la educación bilingüe en los centros educativos. A continuación, se explican brevemente cada uno de ellos para una mejor comprensión de la educación bilingüe en dicha Comunidad Autónoma.

Por medio de la Orden de 10 de marzo de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se modifica la Orden de 14 de febrero de 2013, se regula el Programa integral de bilingüismo en lenguas extranjeras en Aragón (PIBLEA) a partir del curso 2013-14 y se verán afectados los “centros docentes sostenidos con fondos públicos que incorporen al proyecto educativo la enseñanza de áreas, materias o módulos no lingüísticos en una lengua extranjera, en los niveles de infantil, primaria o secundaria” (Artículo 1.2, Orden de 10 de marzo de 2014)

En el Artículo 2 de dicha orden se describen las modalidades de bilingüismo según el programa PIBLEA, que son dos:

-Aquellos centros que soliciten la impartición, sin incluir la lengua extranjera, de al menos 2 áreas, materias o módulos completos del currículo en lengua extranjera desarrollarán el Currículo impartido en lengua extranjera 2 (CILE 2). Lo que supone impartir en lengua extranjera un mínimo de un 30% del horario escolar.

-Aquellos centros que impartan 1 área, materia o módulo completo del currículo en lengua extranjera desarrollarán el Currículo impartido en lengua extranjera 1 (CILE 1). Lo que supone impartir en lengua extranjera un mínimo de un 20% del horario escolar.

Con el fin de completar los porcentajes previamente nombrados, se podrán ampliar las horas de lengua extranjera en educación primaria según el artículo 6.5 de esta orden. Así mismo, el alumnado de primaria deberá cursar las mismas áreas impartidas en la lengua extranjera del CILE durante al menos dos cursos consecutivos. Y, por otra parte, aquellos centros con dos o más vías cuyo programa de bilingüismo sea en inglés, deberán ofertar la enseñanza de una segunda lengua extranjera en el tercer ciclo de Primaria.

Con respecto al profesorado, según los requisitos de participación (Artículo 4, Orden 10 de marzo de 2014) será importante “disponer de suficiente profesorado con competencia para sumir la impartición en el idioma correspondiente de la modalidad del programa bilingüe que soliciten en toda la etapa que corresponda”. Así mismo destaca la importancia de que “el profesorado deberá tener destino definitivo en el centro u ocupar una plaza bilingüe de la plantilla jurídica del centro”.

Sin embargo, en los centros privados “el centro deberá asegurar la permanencia del profesorado con esa competencia en el centro”. Con respecto a la competencia, se requerirá “un nivel B2 del Marco Común europeo para las lenguas a los maestros con especialidad lengua extranjera y los licenciados en Filología del idioma correspondiente” entre otros.

Por otra parte, por la ORDEN ECD/823/2018, de 18 de mayo, se regula el Modelo BRIT-Aragón para el desarrollo de la Competencia Lingüística de y en Lenguas Extranjeras en centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Aragón. Esta orden surge como fruto de la “innovación educativa que se extiende al ámbito de la competencia comunicativa, particularmente a la competencia lingüística en lenguas extranjeras”. De modo que se opta por “mejorar la adquisición de competencias en lengua extranjera para el fomento y uso de la comunicación oral, unido al empleo de las metodologías activas en el aula”.

Según la Orden ECD/823/2018, de 18 de mayo, “El Modelo BRIT-Aragón debe plantear un mayor tiempo de inmersión en el idioma empezando desde los primeros cursos de Educación Infantil y acompañado de actividades que fomenten el aprendizaje de la lengua extranjera en todos los ámbitos. Así mismo, el diseño de actividades complementarias al currículo, extraescolares, intercambio con centros extranjeros o la participación en programas europeos”.

Este modelo “se desarrollará en los centros docentes públicos que impartan sus enseñanzas en el segundo ciclo de Educación Infantil, Educación Primaria, o Educación Secundaria Obligatoria” (Artículo 2, Orden ECD/823/2018, de 18 de mayo)

A diferencia del Programa PIBLEA mencionado con anterioridad, los centros docentes deberán “establecer en su Proyecto Educativo que tanto en Educación Infantil (segundo ciclo) y en las etapas obligatorias, el alumnado recibirá un porcentaje de, al menos, un 35% de su formación en lenguas extranjeras, incluyendo áreas, materias o competencias

en lengua extranjera. Así mismo, podrán incluirse actividades complementarias” (Artículo 5, Orden ECD/823/2018, de 18 de mayo).

Con respecto a los docentes de Competencia Oral, se exigirá un dominio del idioma. Como describe el Artículo 6, Orden ECD/823/2018, de 18 de mayo, “en Educación Infantil y Primaria se incorporarán de manera progresiva docentes especialistas en lengua extranjera con un nivel de C1 del MCER. No obstante, “en Educación Primaria las AELEX serán impartidas por maestros que acrediten al menos un nivel B2 del MCER, o por maestros especialistas en la lengua extranjera correspondiente” (Artículo 29, Orden ECD/823/2018, de 18 de mayo)

Según el Artículo 17, Orden ECD/823/2018, de 18 de mayo, en la etapa de Educación Primaria, dicho modelo tiene como objetivo ofrecer al alumnado situaciones de aprendizaje en la lengua extranjera que le permitan dominar la comprensión escrita sobre temas conocidos y de interés personal, establecer la expresión oral en tareas habituales que requieran un intercambio de información sobre actividades y asuntos cotidianos, y tener una expresión escrita desarrollada en cuanto a escribir notas y mensajes breves y sencillos relativos a sus necesidades inmediatas. Es decir, que el uso del idioma sea en un contexto real y cotidiano para el alumno para un mejor desarrollo, uso y comprensión de este.

#### **4.2.Dificultades en la adquisición y aprendizaje de un segundo idioma.**

Según Krashen (1982), la *adquisición* del segundo idioma consiste en el proceso espontáneo de la interiorización de reglas que resulta del uso natural de este lenguaje; mientras que el *aprendizaje* consiste en el desarrollo del conocimiento consciente del segundo idioma a través de un estudio formal. Es decir, la *adquisición* es un proceso inconsciente en el que el alumno no se da cuenta del hecho de que está adquiriendo un segundo idioma, solamente se da cuenta de que lo usa para intentar comunicarse. No son conscientes de las reglas del idioma, se trata de un aprendizaje implícito, informal y natural. Mientras que el *aprendizaje* del idioma en sí es un proceso consciente del mismo, conociendo las reglas. Por lo tanto, cuando el alumno hace uso del idioma, lo hace pensando en cómo aplicar las normas o reglas que conoce.

Hoy en día el bilingüismo en las escuelas es muy común, siendo el inglés el segundo idioma más enseñado en España. En base a la definición del autor Krashen comentadas en el párrafo anterior, se pretende que los alumnos adquieran este idioma durante su etapa

escolar impartiendo diversas asignaturas en inglés. Sin embargo, no todos los alumnos son capaces de adquirir un segundo idioma a la vez que están adquiriendo y/o empezando a dominar el idioma materno. Así mismo, presentan dificultades al tratar de aprender el segundo idioma, pues no son conscientes de las reglas de este y de su uso, por lo que tampoco son capaces de desarrollarlo correctamente, ya que impartiendo áreas curriculares en otro idioma que no es el materno no se les enseña el uso del inglés como lengua.

La mayor dificultad que presentan los alumnos en el aprendizaje del segundo idioma es la influencia del idioma materno, en este caso, el castellano. Según la teoría de la dependencia ortográfica (*script-dependent hypothesis*), las habilidades adquiridas en una lengua pueden estar influenciadas por la estructura ortográfica y la predictibilidad de las reglas (v. gr.: Lindgren, De Renzi y Richman, 1985, p. 1404-1417). Es por eso por lo que las dificultades que surgen en el alumnado de primaria se podrían relacionar con las características del castellano y sus reglas. Por lo tanto, es bastante común que, si presentan dificultades de aprendizaje en la lengua materna, las presenten también en el aprendizaje del segundo idioma.

Para el autor Skinner el aprendizaje es un hábito que se produce a través de la imitación y del refuerzo. De modo que, tanto la lengua materna como el inglés se aprenderían de la misma manera, siendo los errores producidos considerados hábitos adquiridos durante el aprendizaje de la lengua materna y reflejados en la segunda, provocando así una interferencia que puede ser negativa y que genera errores en el segundo idioma. Es importante pues, como ya se ha comentado, conocer las reglas y características de cada idioma.

Además de la posible influencia de la lengua materna en el aprendizaje de la segunda, hay que tener en cuenta qué es lo que dificulta al alumnado la adquisición del inglés. Esto se puede explicar gracias a la Teoría del *input* (Krashen, 1982) la cual defiende que se adquiere el segundo idioma solo cuando se comprende y/o entiende el idioma que contiene unas determinadas estructuras situadas un nivel por encima del que el alumno posee.

Dicho *input* hace referencia al método por el cual los alumnos están aprendiendo el segundo idioma y la interacción entre el estudiante y el profesor, siendo la interacción de gran importancia para una buena adquisición del idioma dando así la oportunidad al

alumno de tratar de explicarse en inglés y de expresar sus ideas y pensamientos. Así como ofreciéndole información en el idioma para un mejor desarrollo de las habilidades o *skills* requeridas en el aprendizaje del idioma (*listening, speaking, reading and writing*). El *input* debe ser, como ya se comentado con anterioridad, siempre un nivel un poco más complicado al de los alumnos. Lo suficiente como para que ellos entiendan y adquieran el idioma de manera progresiva.

Por otra parte, a la hora de poner en práctica el segundo idioma, el sujeto suele mostrar una determinada actitud. Nuevamente, Krashen confirma mediante su Hipótesis del Filtro Afectivo (The Affective Filter Hypothesis, 1982) que existen varias variables relacionadas con la actitud del alumno frente al nuevo idioma y su aprendizaje y adquisición. Estos son la motivación, la autoestima y la ansiedad. Cuando el alumno se siente motivado, presenta una buena autoestima y no sufre de ansiedad ante el idioma, este se considera un alumno con un filtro afectivo bajo (*Low affective filter*), lo cual le permite ser más receptivo al *input* que recibe y le es más fácil aprender y adquirir el idioma. Sin embargo, los alumnos que presentan dificultades en el segundo idioma se deben a que muestran ansiedad, no confían en sí mismos y además suelen estar desmotivados. Es decir, muestran un filtro afectivo alto (*High affective filter*) que les impide recibir el *input* y no son capaces de procesar la información, de modo que no avanzan con el aprendizaje y adquisición del idioma.

Por lo tanto, para evitar las dificultades presentadas por el alumnado en la adquisición y aprendizaje del inglés se debe prestar especial atención a cómo se enseñan las reglas y normas del inglés, asegurándose que domina las del idioma materno siendo siempre adecuado al nivel del alumnado. Así como también se debe prestar atención al *input* que el maestro proporciona al alumnado, procurando en todo momento que éste sea comprendido y contextualizado. Y, por último, estar atentos a las actitudes del alumnado intentando que, en la medida de lo posible, presenten siempre un filtro afectivo bajo que les permita recibir dicho *input*.

### **4.3.Inteligencias múltiples**

#### **4.3.1. Concepto**

El término inteligencia, palabra derivada del latín *intelligentia*, hace referencia a la capacidad de saber escoger o tomar las mejores decisiones a la hora de resolver un problema y/o cuestión. Pero para el psicólogo Gardner (1987), la inteligencia es la capacidad que cada individuo posee en diversas áreas y está convencido de que dicha capacidad no se puede cuantificar por medio de pruebas, sino que es observable y se sigue desarrollando a lo largo de la vida. Por lo tanto, no se puede medir en un momento determinado con una prueba o test.

Es de suma importancia que reconozcamos y alimentemos todas las inteligencias humanas y todas las combinaciones de inteligencias. Todos somos tan diferentes en parte porque todos poseemos combinaciones distintas de inteligencias. Si reconocemos este hecho, creo que al menos tendremos más posibilidades de enfrentarnos adecuadamente a los numerosos problemas que se nos plantean en esta vida.

(Gardner, 1987, p.17)

El psicólogo, tal como se cita en el párrafo anterior, afirma que la inteligencia no es más que un conjunto de capacidades específicas con un distinto nivel de generalidad en el que cada persona destaca en unas más que en otras. Es decir, que la inteligencia no es unitaria, sino que son unos elementos independientes y diferenciados entre sí. A raíz de esta afirmación, Gardner (1983) sugiere la Teoría de las Inteligencias Múltiples en la que considera que al igual que hay muchos problemas que resolver, también hay diferentes inteligencias para encontrar la solución. Por lo que propone ocho inteligencias que todo ser humano tiene y es capaz de desarrollar en mayor o menor medida, y estas son: la inteligencia lingüística, la lógico-matemática, la espacial, la cinético-corporal, la musical, la interpersonal, la intrapersonal y la naturalista. Quedando pendiente de comprobar una novena inteligencia que sería la existencial (Gardner, 1999b).



Dichas inteligencias, como ya se ha comentado previamente, pueden estar más desarrolladas o menos en cada ser humano, pues existen determinados activadores y desactivadores de las mismas. Felman (1980) acuña los conceptos de las *experiencias cristalizadoras* y las *experiencias paralizantes* que más adelante son desarrollados por Gardner y sus compañeros (Walters y Gardner, 1986) para explicar dichos activadores y desactivadores.

Las *experiencias cristalizadoras* son aquellas que se refieren a los momentos importantes que el sujeto vive durante el desarrollo de los talentos y habilidades. Estas experiencias se dan en la etapa de la infancia y a lo largo de la vida. Son aquellas que de alguna manera activan la inteligencia y dan paso a su posterior desarrollo. A diferencia de éstas, las *experiencias paralizantes* son aquellas que de alguna manera paralizan. Se trata de un bloqueo del desarrollo de la inteligencia provocado por una carga de vergüenza, culpabilidad, temor y diversas emociones negativas (Miller, 1981).

A parte de las experiencias comentadas anteriormente, surgen otro tipo de influencias externas que pueden afectar el desarrollo de las inteligencias como, por ejemplo, el acceso a recursos o mentores, los factores histórico-culturales, los factores geográficos, los factores familiares y, por último, los factores situacionales (Armstrong, 2000, p.46-47).

### 4.3.2. Tipos de inteligencias múltiples

En cuanto a la clasificación de las inteligencias según Gardner, se presenta un cuadro-resumen de cada inteligencia. Posteriormente, se desarrollan cada una de ellas para una mejor comprensión, siendo de gran importancia para el desarrollo de este trabajo, concretamente, para el diseño de la propuesta didáctica.

Tabla 3: Cuadro-resumen de las Inteligencias Múltiples

CUADRO-RESUMEN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES			
Inteligencias	Características	Sistemas neurológicos	Profesiones que destacan
<b>Lingüística</b>	Uso eficaz de las palabras, sensibilidad a la estructura y a las funciones del lenguaje.	Área de Brocca (hemisferio izquierdo)	Escritores, oradores, políticos, periodistas, lingüistas...
<b>Lógico-matemática</b>	Capacidad de usar los números de manera eficaz, así como tener un razonamiento deductivo e inductivo.	Lóbulos frontal izquierdo y parietal derecho.	Científicos, matemáticos, ingenieros, contadores, economistas...
<b>Espacial</b>	Visualización y representación gráfica de lo que le rodea. Así como el entendimiento, la manipulación y modificación de las configuraciones del espacio.	Regiones posteriores del hemisferio derecho.	Artistas, arquitectos, fotógrafos, creadores de videojuegos...
<b>Cinético-corporal</b>	Dominio del cuerpo para expresar ideas y/o sentimientos. Además de poseer una gran habilidad para crear/transformar cosas manualmente.	Corteza motora, concretamente en el cerebelo, los ganglios basales y el córtex motor.	Bailarines, deportistas, escultores, artesanos...
<b>Musical</b>	Capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Con una sensibilidad a los sonidos y habilidad de producir y analizar música.	Lóbulo temporal derecho.	Compositores, intérpretes, directores de orquestas, fabricantes de instrumentos...

<b>Interpersonal</b>	Alta empatía y capacidad de interpretar el lenguaje no verbal. Además de responder con eficacia al mismo.	Lóbulos frontales, el lóbulo temporal del hemisferio derecho y el sistema límbico	Políticos, médicos, educadores, psicólogos, abogados...
<b>Intrapersonal</b>	Autoconocimiento de los puntos fuertes y débiles, y capacidad de encontrar soluciones en base a ello.	Lóbulos frontales, los lóbulos parietales y en el sistema límbico.	Psicoterapeutas, líderes religiosos, maestros, consejeros...
<b>Naturalista</b>	Habilidad de reconocer y clasificar las diversas especies de flora y fauna del entorno. Así como sensibilidad para distinguir figuras inanimadas.	Áreas del lóbulo parietal izquierdo.	Científicos naturales y sociales, poetas, artistas...

Según Armstrong (2000, p.18-20) las ocho inteligencias propuestas por Gardner son:

*Inteligencia lingüística.* Dicha inteligencia hace referencia a la capacidad de dominar el lenguaje y poder comunicarse con el resto. Usando las palabras eficazmente ya sea de manera oral, escrita o gestual. Haciendo uso de esta inteligencia se activan ambos hemisferios del cerebro, aunque está ubicada en el Área de Broca situado en el hemisferio izquierdo. Dominar esta inteligencia implica manejar la sintaxis, la fonología, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (como la retórica, la mnemotecnia, la explicación y el metalenguaje). Es una de las inteligencias más reconocidas en la enseñanza y el aprendizaje de una lengua extranjera por su gran influencia en el desarrollo de la misma. Según Gardner existe un don del lenguaje que tiene carácter universal, es decir, su desarrollo es prácticamente igual en todas las culturas, lo que demuestra que una inteligencia puede operar independientemente de un determinado estímulo o canal de salida. Las personas que tienen especialmente desarrollada esta inteligencia pueden llegar a ser grandes escritores y/u oradores, destacando en política, comunicación, periodismo, etc. Además de tener una facilidad adicional a la hora de aprender nuevos idiomas.

*Inteligencia lógico-matemática.* Es una de las más reconocidas en las pruebas de inteligencia realizadas para determinar la inteligencia de un sujeto. Especialmente en las pruebas que miden el cociente intelectual (CI), que además de la inteligencia lógico-matemática, también miden la lingüística, aunque esta última en menor medida. Su desarrollo se da en los lóbulos frontal izquierdo y parietal derecho, y supone tener la capacidad de utilizar los números de manera eficaz, además de llevar a cabo un buen razonamiento tanto inductivo como deductivo para un correcto análisis de los problemas que se presentan. Gardner (1983) hace hincapié en la naturaleza no verbal de esta inteligencia. Es decir, el sujeto puede construir una solución al problema previamente al hecho de articularla, de manera que el proceso de formular la solución puede ser incluso invisible. En definitiva, una persona con una inteligencia lógico-matemática más desarrollada es sensible a los patrones lógicos o numéricos y a la capacidad de discernir entre ellos. Además de tener una especial capacidad para mantener largas cadenas de razonamiento. Los científicos y matemáticos son personas que destacan por tener una inteligencia elevada de este tipo. Siendo los ingenieros, economistas y contadores personas que también tienen más desarrollada esta inteligencia.

*Inteligencia espacial.* Esta inteligencia es la capacidad de percibir el mundo y lo que hay en él desde diferentes perspectivas y de manera precisa, llevando a cabo transformaciones basadas en dichas percepciones. Abarca la capacidad de formar e imaginar objetos en varias dimensiones, así como el hecho de entender, manipular y modificar las configuraciones del espacio. Las personas que tienen esta inteligencia más desarrollada tienen facilidad para recordar imágenes, lugares, objetos, etc. Es decir, son capaces de visualizar, representar gráficamente las ideas y también de orientarse en una matriz espacial sin dificultad. Esta inteligencia se desarrolla en las regiones posteriores del hemisferio derecho y las personas que tengan dañada esta parte del hemisferio compensan los déficits espaciales con estrategias lingüísticas. Finalmente, las personas con la inteligencia espacial más desarrollada tienden a ser artistas, arquitectos, fotógrafos, creadores de videojuegos, entre otros.

*Inteligencia cinético-corporal.* Consiste básicamente en el dominio del cuerpo para expresar ideas y sentimientos. Además de mostrar una gran facilidad en el uso de las manos para la creación y/o transformación de objetos. El control del dominio corporal al que se ha hecho mención con anterioridad se localiza en la corteza motora, concretamente en el cerebelo, los ganglios basales y el córtex motor. De modo que cada hemisferio

domina los movimientos correspondientes al lado opuesto (en diestros los movimientos los domina el hemisferio izquierdo, y en zurdos, los movimientos los domina el hemisferio derecho). Armstrong (2000, p.19) define que esta inteligencia “incluye habilidades físicas específicas como, por ejemplo, la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad”. Las personas con inteligencia cinético-corporal desarrollada suelen dedicarse a la danza, al deporte y a la escultura o trabajos artesanales.

*Inteligencia musical.* Se trata de la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, lo cual implica que el sujeto tiene una sensibilidad especial al ritmo, tono y melodía, además del timbre y el color de una pieza musical. Las personas con inteligencia musical son capaces de analizar y crear música, y también usan instrumentos musicales y el canto como medio de expresión. Dicha inteligencia se sitúa en el lóbulo temporal derecho, el cual desempeña un papel importante en la percepción y producción musical. Las personas con esta inteligencia desarrollada son compositores e intérpretes, directores de orquestas y también fabricantes de instrumentos.

*Inteligencia interpersonal.* Según Armstrong (2000, p.19) es la “capacidad de percibir y distinguir los diferentes estados anímicos, intenciones, motivaciones y sentimientos de los demás”. Lo que también se puede definir como el hecho de tener empatía. Esto supone una sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos. Interpretar el lenguaje no verbal y responder con eficacia al mismo. Por su parte, Gardner (1983) define esta inteligencia como aquella que se desarrolla a partir de la capacidad de sentir las diferencias entre las personas. Es decir, un gran desarrollo de esta inteligencia permite al sujeto leer las intenciones y deseos de otra persona aun cuando éstas no han sido expresadas. Se sabe que los sistemas neurológicos en los que predomina esta inteligencia son los lóbulos frontales, el lóbulo temporal del hemisferio derecho y el sistema límbico. Cualquier daño en una de estas zonas podría causar un gran cambio de personalidad en el sujeto. Por otra parte, las personas con esta inteligencia altamente desarrollada podemos encontrarlas en ambientes políticos, médicos, educadores, psicólogos y abogados, entre otros.

*Inteligencia intrapersonal.* Según el propio autor de las inteligencias múltiples, Gardner (1983), esta inteligencia define la “capacidad de conocerse a uno mismo a la vez que también es capaz de entender, explicar y discriminar los propios sentimientos como medio de dirigir las acciones y lograr las metas propuestas en la vida”. Armstrong (2000, p.19) la define de manera similar, afirmando que se trata de un “autoconocimiento y una capacidad para actuar según dicho conocimiento”. Lo que supone tener una imagen precisa de uno mismo y ser consciente de los estados de ánimo que uno experimenta. Así como de las intenciones, la autoestima y la capacidad de autodisciplina. Con otras palabras, tener una inteligencia intrapersonal resulta conocer los puntos fuertes y débiles de uno mismo, y saber encontrar soluciones en base a ello. Dicha inteligencia se localiza en los lóbulos frontales, los lóbulos parietales y en el sistema límbico. Por lo general, las personas en las que destaca esta inteligencia son más independientes y les gusta estar solos, reflexionar y establecerse metas. Algunas de las profesiones que más destacan en esta área son las de psicoterapeuta, líderes religiosos, maestros y consejeros. En resumen, la inteligencia intrapersonal es la “capacidad de una persona para construir una percepción precisa respecto de sí misma y utilizar dicho conocimiento para organizar y dirigir la propia vida” (Campbell et al., 2000).

*Inteligencia naturalista.* Esta última inteligencia que define Gardner en su Teoría de las Inteligencias Múltiples (1983), consiste en la “habilidad de reconocer y clasificar las diversas especies de flora y fauna del entorno. Así como el ser sensible ante fenómenos naturales y la capacidad de distinguir formas inanimadas”. Se trata de una inteligencia que se encuentra en las áreas del lóbulo parietal izquierdo importantes para distinguir lo vivo de lo inanimado. Las personas que presentan esta inteligencia son los científicos naturales y sociales, los poetas y los artistas. Para Campbell et al. (2000), la inteligencia naturalista “consiste en observar los modelos de la naturaleza, en identificar, clasificar objetos y en comprender los sistemas naturales y aquellos creados por el hombre”.

En el siguiente cuadro se describen las características más comunes en los niños cuando tienen una inteligencia más desarrollada que otra, así como algunas ideas para potenciar cada inteligencia, según Aldeas Infantiles España (2019) que toma como referencia a los siguientes autores: Armstrong (2000), Antunes (2000) y Gardner (1983).

*Tabla 4: Características de los niños según las inteligencias en las que destacan.*

LOS NIÑOS Y LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES		
Tipos de IM	Características	Ideas para potenciar las inteligencias
Lingüística	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tienen la capacidad de escuchar y entender a los demás.</li> <li>-Piensan en las palabras y usan el lenguaje tanto para expresar como para entender significados complejos.</li> <li>-Poseen una sensibilidad hacia el uso y significado de las palabras, así como el orden, sonidos y ritmos.</li> <li>-Son capaces de llevar una conversación, exposición, discusión, escrito... con destreza y fluidez.</li> <li>-Generan influencia sobre los demás al transmitir sus ideas con máxima claridad.</li> <li>-Retienen la información de manera estructurada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Jugar a juegos de mesa que impliquen el uso de las palabras.</li> <li>-Animar y potenciar el uso de los idiomas.</li> <li>-Tratar de escribir un diario o redacciones relacionadas con temas de interés para el niño/a.</li> <li>-Contar historias con marionetas.</li> <li>-Jugar a juegos orales de palabras, haciendo cadenas con las mismas.</li> <li>-Realizar presentaciones orales.</li> </ul>

<b>Lógico-matemática</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Disfrutan experimentando.</li> <li>-Trabajan los números con destreza y agilidad.</li> <li>-Exploran los patrones y relaciones existentes.</li> <li>-Tienen un razonamiento lógico desarrollado.</li> <li>-Resuelven problemas con facilidad.</li> <li>-Aprenden mejor categorizando, clasificando y realizando trabajos abstractos.</li> <li>-Poseen la habilidad de sostener largas cadenas de razonamiento y establecer las relaciones de causa-efecto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Resolver problemas matemáticos cotidianos, al ir a comprar o con números que pueden aparecer durante le día en cualquier situación.</li> <li>-Trabajar las series lógicas.</li> <li>-Clasificas objetos por categorías como color, tamaño...</li> <li>-Inventar problemas y resolverlos.</li> </ul>
<b>Espacial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tienen una imaginación muy amplia.</li> <li>-Resuelven rompecabezas, puzles, laberintos...</li> <li>-Interpretan los mapas con facilidad, al igual que los gráficos.</li> <li>-Aprenden mejor visualizando las cosas y usando el pensamiento más abstracto. Por lo que es normal que a la hora de estudiar usen gráficos, esquemas, cuadros, dibujos...</li> <li>-Entienden los planos y croquis.</li> <li>-Poseen la habilidad de pensar y percibir el mundo en imágenes. Incluso tridimensionales.</li> <li>-Muestran sensibilidad ante el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y la relación existente entre éstos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseñar disfraces y crearlos para luego jugar.</li> <li>-Decorar mandalas.</li> <li>-Crear <i>scrapbooks</i>, collages, álbums de fotos personalizados...</li> <li>-Decorar objetos con la técnica <i>Decoupage</i></li> <li>-Dibujar y pintar con diferentes materiales.</li> <li>-Moldear figuras con arcilla y decorarlas.</li> <li>-Rodar videos caseros y editarlos.</li> <li>-Hacer construcciones de <i>Lego</i>.</li> </ul>



Cinético-corporal	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Les gusta moverse y jugar a deportes.</li> <li>-Destaca su entusiasmo por el recreo y las clases de Educación Física.</li> <li>-Bailan con ritmo y además saben actuar e imitar gestos y expresiones con facilidad.</li> <li>-Muestran facilidad de aprendizaje mientras están en movimiento.</li> <li>-Usan el lenguaje no verbal con asiduidad para hacerse entender.</li> <li>-Aprenden mediante la interacción de los sentidos, objetos y acciones que se logran a través del cuerpo humano.</li> <li>-Se muestran inquietos a la hora de comer, están en constante movimiento durante todo el día.</li> <li>-Tienen una motricidad fina desarrollada, lo que supone habilidad en trabajos manuales y dibujo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear coreografías y bailarlas.</li> <li>-Interpretar cuentos y/o historias por medio de la danza.</li> <li>-Realizar actividades deportivas en familia y/o con amigos.</li> <li>-Desarrollar el lenguaje corporal mediante juegos de mímica.</li> <li>-Crear circuitos de psicomotricidad.</li> <li>-Experimentar con los cinco sentidos.</li> </ul>
Musical	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sienten atracción por los sonidos de la naturaleza y las melodías de cualquier tipo.</li> <li>-Siguen el compás golpeando y/o sacudiendo objetos rítmicamente.</li> <li>-Expresan las emociones y sentimientos por medio de la música.</li> <li>-Tienen habilidad para tocar cualquier instrumento musical.</li> <li>-Emplean la voz correctamente para cantar.</li> <li>-Muestran facilidad para memorizar melodías, letras de canciones, ritmos, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Inventar canciones para aprender un tema en concreto.</li> <li>-Cambiar la letra de las canciones por otra nueva.</li> <li>-Escuchar música de fondo mientras se realizan otras tareas.</li> <li>-Crear instrumentos musicales y luego aprender a tocarlos.</li> <li>-Inventar ritmos e interpretarlos con el cuerpo.</li> <li>-Inventar un rap.</li> <li>-Aprender a tocar instrumentos.</li> <li>-Ir a clases de música, baile, danza...</li> <li>-Participar en musicales y corales.</li> <li>-Realizar <i>covers</i> de canciones.</li> </ul>

<b>Interpersonal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprenden de manera más rápida cuando se relacionan y colaboran con otras personas.</li> <li>-Son personas muy sociables, que disfrutan haciendo nuevos amigos y hablando con ellos.</li> <li>-Muestran rasgos de un líder y son buenos en la organización y mediación de conflictos.</li> <li>-Entienden a los demás con facilidad y saben comunicarse correctamente.</li> <li>-Tienen la capacidad de percibir y comprender la conducta de otro ser humano, así como sus emociones y motivaciones.</li> <li>-Muestran sensibilidad al lenguaje no verbal.</li> <li>-Son más empáticos.</li> <li>-Saben diferenciar quiénes son sus amigos y por qué los conserva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Fomentar el compañerismo y trabajo en equipo.</li> <li>-Realizar debates.</li> <li>-Hacer juegos en equipos.</li> <li>-Ensayar diversos roles y dramatizar una historia.</li> <li>-Jugar a juegos de mesa.</li> <li>-Participar en las tareas de casa.</li> <li>-Practicar diferentes tipos de resolución de problemas.</li> <li>-Trabajar las emociones con cuentos, películas y actividades de autoconocimiento.</li> </ul>
<b>Intrapersonal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tienen una capacidad de autoconocimiento muy desarrollada.</li> <li>-Saben organizarse y dirigir sus actos en el día a día.</li> <li>-Destaca en ellos la autodisciplina, la autoestima y la autocomprensión.</li> <li>-Son buenos consejeros y tienen un pensamiento muy reflexivo.</li> <li>-Son conscientes tanto de sus debilidades como de sus puntos más fuertes.</li> <li>-Conocen las habilidades que poseen y las metas que se proponen.</li> <li>-Son hábiles controlando sus sentimientos y/o emociones.</li> <li>-Tienen la capacidad de controlar el estrés personal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Escribir un diario haciendo hincapié a las emociones que uno siente con referencia a algo en concreto.</li> <li>-Anotar los pensamientos e ideas con intención de aprender a analizarlos y reflexionar.</li> <li>-Trabajar el hecho de dar y recibir cumplidos.</li> <li>-Establecer objetivos y motivarse para lograrlos.</li> <li>-Tratar de descubrir y describir las cualidades de las personas que le rodean.</li> <li>-Trabajar la relajación para potenciar un mejor autocontrol ante situaciones difíciles que se puedan presentar.</li> </ul>

Naturalista	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Se sienten atraídos por todo lo concerniente a la naturaleza.</li> <li>-Aprenden mejor estando en contacto con la naturaleza.</li> <li>-Muestran una inclinación a la exploración e investigación del medio natural y la vida que hay en él.</li> <li>-Tienen sensibilidad para reconocer, descubrir y convivir con animales y plantas.</li> <li>-Saben desarrollar sonidos onomatopéyicos con facilidad.</li> <li>-Tienen una gran habilidad para recordar las características de lo referente al medio natural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Organizar todo tipo de actividades al aire libre como, por ejemplo: excursiones al campo, salidas a parques naturales, etc.</li> <li>-Estudiar el comportamiento de los animales.</li> <li>-Aprender a respetar y amar la naturaleza y el medioambiente.</li> <li>-Hacer colecciones (hojas, flores, insectos...)</li> <li>-Usar mapas virtuales y descubrir nuevos lugares.</li> <li>-Fomentar la observación.</li> <li>-Hacer rutas en bicicleta, senderismo...</li> </ul>
-------------	--	--

#### 4.3.3. Puntos clave de la Teoría de las Inteligencias Múltiples.

A pesar de lo que significa cada inteligencia y en qué se caracteriza, es importante tener en cuenta los puntos clave de éstas, que son comunes a todo ser humano. Armstrong (2000, p.31-32) detecta cuatro aspectos relevantes que hay que tener en cuenta y estos son el hecho de que “todos tenemos las ocho inteligencias; la mayoría de las personas pueden desarrollar cada inteligencia hasta alcanzar un nivel adecuado de competencia; las inteligencias funcionan juntas de modo complejo y, por último, existen muchas maneras de ser inteligente en cada categoría”.

A continuación, se desarrollará de manera breve cada aspecto nombrado previamente para una mejor comprensión.

El primer aspecto clave es que *todos poseemos las ocho inteligencias*. Es decir, el hecho de que existan ocho tipos de inteligencias no significa que solo se posea una y se destaque en ella, sino que, tomando en cuenta el funcionamiento cognitivo, se afirma que todos los seres humanos poseemos las ocho inteligencias que funcionan juntas, pero de manera única en cada persona. Por lo tanto, se puede ser más desarrollado en unas inteligencias concretas, pero no por ello se negará la existencia de las demás. Por ejemplo, músicos como Mozart y Beethoven tienen una inteligencia musical altamente desarrollada. Otros, sin embargo, pueden destacar en más de una inteligencia a la vez. Es

por eso por lo que “la mayoría de nosotros nos situaríamos entre dos extremos: muy desarrollados en algunas inteligencias, modestamente en otras y relativamente subdesarrolladas en el resto” (Armstrong, 2000, p.31).

El segundo aspecto clave dice así: *la mayoría de las personas pueden desarrollar cada inteligencia hasta alcanzar un nivel adecuado de competencia*. El propio autor de la Teoría de las Inteligencias Múltiples afirma que todos tienen la capacidad de desarrollar las ocho inteligencias hasta un nivel razonable de rendimiento si recibimos el apoyo, el enriquecimiento y la formación adecuados con respecto a las mismas (Gardner, 1983). Si bien es cierto que de manera innata cada persona posee más destreza y habilidad en determinadas inteligencias, pero no significa que no pueda desarrollarlas más a lo largo de su vida, tanto las que destacan como las que no. De hecho, las inteligencias que el individuo tiene más desarrolladas deben ser trabajadas al igual que las menos desarrolladas para evitar una fosilización de estas y alcanzar un mayor éxito. Siguiendo con el ejemplo del punto clave anterior, los músicos Mozart y Beethoven no habrían llegado a ser talentosos y reconocidos mundialmente por su música si no hubiesen tenido la oportunidad de trabajar y desarrollar la inteligencia musical, aun teniendo la misma innata y desarrollada desde que nacieron, ya que, sin el apoyo, los recursos y una determinada formación, ninguna inteligencia puede desarrollarse al máximo. Incluso hay personas que no son conocedoras de sus capacidades, talentos y habilidades porque nunca han tenido la oportunidad de ponerlas en práctica.

El tercer aspecto clave afirma que *las inteligencias funcionan juntas de modo complejo*. Es decir, las inteligencias interactúan entre sí en todo momento, no actúan de manera aislada. En cada acción se necesitan aplicar varias de ellas o incluso todas en actividades más complejas. Siguiendo el ejemplo que propone Armstrong (2000, p.32), “para preparar una comida es importante saber leer y entender la receta (Inteligencia lingüística), medir las cantidades (Inteligencia lógico-matemática), desarrollar el menú y que satisfaga a los comensales (Inteligencia interpersonal) y calmar el propio apetito (Inteligencia intrapersonal)”. Sin embargo, en la teoría se tratan una por una para explicar en qué consisten y analizar cada una de sus características con el fin de una mejor comprensión de estas.

Por último, el cuarto aspecto clave propuesto por Armstrong afirma que *existen muchas maneras de ser inteligente en cada categoría*. Esto significa que no es necesario cumplir una lista determinada de características para considerarse inteligente en un área o tener una inteligencia concreta altamente desarrollada. Por ejemplo, un individuo puede no ser capaz de pintar un cuadro abstracto, y sin embargo es un gran arquitecto que sabe percibir su entorno y desarrollar grandes y creativos proyectos. No por no saber pintar un cuadro abstracto tiene una peor inteligencia espacial.

Vistas las características y los cuatro aspectos clave de las Inteligencias Múltiples, se concluye con la idea de la diversidad de alumnado que se puede encontrar en un centro educativo. Cada individuo es diferente y puede aportar sus habilidades y talentos de manera que otros no pueden. El saber aprovechar estas capacidades y potenciar las inteligencias atendiendo a las características de los alumnos puede ser costoso y dificultar la tarea al docente, pero, sin duda alguna, obtendría unos resultados de éxito y lograría llevar a cabo grandes proyectos.

Así mismo, da la oportunidad a todos los alumnos de investigar sus propias inteligencias poniéndolas en práctica, descubrir en qué destacan más o menos, y cómo seguir potenciándolas para alcanzar nuevos objetivos y/o retos. De modo que, ofreciendo al alumnado el descubrir y trabajar las ocho Inteligencias Múltiples por medio de las tareas del día a día durante su periodo académico, puede dar futuros frutos reflejados en grandes escritores, poetas, maestros, músicos, deportistas, artistas, científicos, políticos, etc. Porque, como dijo Brooks Adams (s.f.), “un maestro afecta eternamente; él nunca puede decir dónde termina su influencia”.

#### **4.3.4. Las Inteligencias Múltiples y su implicación en el aula.**

El éxito de las Inteligencias Múltiples en el aula se debe principalmente a que, en base a esta idea, también hay diferentes maneras de aprender. Como se comenta en el punto anterior, en el aula existe diversidad y cada alumno tiene unas inteligencias más desarrolladas que otras. Esto supone que no todos pueden aprender lo mismo de la misma manera.

La solución sería aplicar diferentes técnicas de aprendizaje usando diversas herramientas para la enseñanza atendiendo a dicha diversidad. Es evidente que un docente no puede planificar las clases en base a cada alumno en concreto, pero sí puede buscar

métodos y técnicas innovadoras que ofrezcan la oportunidad de poner en práctica más de una inteligencia en sus clases, e incluso de manera alternativa.

Por otra parte, hay que destacar que las ventajas de trabajar esta teoría en el ámbito académico son de gran relevancia y es por eso por lo que a continuación se desarrollan brevemente algunas de ellas en base a AulaPlaneta (2019):

- La motivación del alumno crece gracias a que su atención es captada de manera más eficaz al incluir otro tipo de inteligencias que no son las habituales. Como consecuencia mejora la autoestima y el ambiente en el aula.

- Facilita la atención a la diversidad en el aula al personalizar el aprendizaje trabajando estas inteligencias. Además, el docente llega a conocer mejor a cada alumno y sus necesidades, por lo que puede potenciar al máximo las aptitudes de cada uno según las actividades que se propongan.

- El aprendizaje es más completo y real, puesto que los alumnos logran ser más conscientes de sus fortalezas y debilidades, conociéndose más a sí mismos y preparándose mejor para el futuro y desarrollo como personas.

- Enseña a aprender a aprender haciendo del alumno el protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiéndole construir el suyo propio adecuado a su ritmo y madurez.

- Potencia habilidades y destrezas que incluso los alumnos no conocen de sí mismos, como por ejemplo la toma de decisiones, la lógica, las destrezas motrices, etc.

- Fomenta la innovación educativa ya que aplicar la Teoría de las Inteligencias Múltiples requiere de una flexibilidad y versatilidad que carece la enseñanza tradicional. Pues potencia la aplicación de nuevas metodologías en todas las áreas curriculares.

- Proporciona resultados más significativos y cercanos a la realidad de cada alumno, lo que significa una evaluación más certera de sus conocimientos, capacidades, formas de trabajar y necesidades.

Dada la importancia de trabajar las Inteligencias Múltiples en el aula, AulaPlaneta (2019) sugiere una serie de claves, para tener en cuenta a la hora de implantarlas y ponerlas en práctica, que se describen a continuación:

1. *Valorar las inteligencias de los alumnos.* Para ello es necesario conocer como docente qué inteligencias predominan en los alumnos y cuáles tienen menos activas. Es importante para conseguir que sigan desarrollando la inteligencia que más destaca en ellos y poder potenciar el resto trabajando de manera específica con ellas.
2. *Diversifica los contenidos y las estrategias didácticas* de manera que se puedan trabajar las ocho inteligencias, tratando de manera transversal los contenidos de las diversas áreas curriculares y enfocándolos desde diferentes puntos de vista.
3. *Innovación en las metodologías que están en pleno auge* en la escuela de hoy en día, como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje colaborativo, el trabajo por proyectos, etc.
4. *Apuesta por un aprendizaje activo y real* en el que los alumnos aprenden a hacer por medio de la práctica. Un aprendizaje activo y no pasivo, asociado a situaciones del contexto cotidiano real del alumno.
5. *El uso de las TIC* (Tecnologías de la Información y la Comunicación) permite ejercitar diferentes destrezas relacionadas con la competencia digital.
6. *Evaluación desde las inteligencias múltiples.* Para ello es conveniente proponer diferentes pruebas de evaluación como actividades, ejercicios, debates, etc. Con el fin de proponer al alumno un abanico de oportunidades y enfoques para aprender y demostrar lo aprendido. Así mismo, es de gran importancia que la evaluación sea diaria y continua en la que haya un correspondiente *feedback* por parte del maestro hacia el alumno.

Por otra parte, los autores Prieto y Ferrándiz (2001) también ofrecen determinadas pautas a seguir a la hora de poner en práctica metodologías basadas en las Inteligencias Múltiples. Estas están recogidas en un decálogo elaborado por los mismos y comprende los siguientes puntos:

1. *Informar a los alumnos sobre qué son las inteligencias para ayudarles a autoconocerse.*
2. *Enseñarles a usar todas las inteligencias y no centrarse solamente en la que destaca o la que le falla.*
3. *Favorecer que aprendan cómo trabajar con varias inteligencias a la vez.*

4. *Implicar a las familias en la enseñanza de las inteligencias para que se tengan en cuenta a la hora de trabajar en casa.*
5. *Considerar los trabajos portfolio para dar valor a las ideas, proyectos y/o materiales aportados por los alumnos.*
6. *Implementar las habilidades básicas de las diferentes inteligencias en los contenidos curriculares para que se trabajen todas y cada una de ellas, no solo las más tradicionales o destacables en un área.*
7. *Incluir las vivencias personales y sociales de los alumnos en el aula. Es decir, lograr un ambiente más contextualizado y en sincronización con la realidad.*
8. *Considerar los distintos estilos de trabajo que puedan presentar los alumnos.*
9. *Enseñar a los estudiantes a transferir sus aprendizajes más allá del aula. O sea, que puedan aplicarlos en su día a día de una manera real y práctica.*
10. *Enseñarles a compartir con sus compañeros los conocimientos y habilidades de las distintas inteligencias y conseguir así que todos tengan la oportunidad de trabajarlas.*

Tanto el previo decálogo como las claves nombradas anteriormente reúnen una serie de indicaciones similares dirigidas al docente para implementar las Inteligencias Múltiples en el aula de manera activa y pasiva. Es destacable que todo docente que quiera llevarlo a cabo debe ser consciente de los cambios en el aula que esto implica y la nueva concepción que debe tener de sus alumnos. Además, su rol debe ser en todo tiempo de mediador entre los alumnos, observador y así mismo, innovador ante la rutina de clase para favorecer una enseñanza transversal e interdisciplinar que abarque las ocho inteligencias, respetando en todo tiempo el ritmo de aprendizaje y la diversidad del alumnado.



#### **4.4. El juego aplicado en el aula para la enseñanza de un segundo idioma.**

##### **4.4.1. El juego como técnica de aprendizaje del inglés.**

El juego como técnica de aprendizaje es acogido positivamente a lo largo de la historia de la educación y tiene el apoyo de numerosos especialistas. Autores como Uberman (1998, p.20) afirma que las actividades lúdicas “motivan, entretienen y enseñan al niño a descubrir y valorar la belleza del lenguaje como medio de comunicación”. Así mismo, De Borja sostiene que:

El juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico.

(De Borja, 1998, p.156)

Por otra parte, dirigido a la importancia del rol del maestro en la aplicación del juego para la enseñanza y aprendizaje de un segundo idioma, las investigadoras Morris y Mort (1990, p.8) sostienen que “los profesores tienen que construir un repertorio de juegos que puedan ser útiles para las diferentes etapas de una clase, lección, o unidad en la que nos podamos encontrar”. Además de ello, éstos deben de estar estrechamente familiarizados con el juego que implementen y así mismo tener un dominio del idioma. También es importante pensar en el alumnado al que va dirigido el juego, pues un maestro siempre tiene que tener en cuenta las características de los estudiantes y las posibles dificultades con las que se puede encontrar y cómo solucionarlas.

Haciendo uso del juego, se pretende cambiar el método de aprendizaje o involucrar uno nuevo en medio del que ya se pone en práctica, a modo de innovación y con el fin de motivar al alumno, ya que la motivación es uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta cuando se quiere enseñar un nuevo idioma.

El problema de los alumnos es que no ven la necesidad ni la utilidad de aprender un segundo idioma cuando con el materno les es suficiente para satisfacer sus necesidades cotidianas en el contexto social. Por estos motivos se cree que por medio del juego como nuevo plan de estudio se puede describir el uso natural de la lengua en un contexto real, con sentido e intención de comunicación.

Volviendo al tema de la motivación, se entiende que por medio del juego y materiales auténticos los alumnos se ven más motivados y su nivel de implicación es mayor, independientemente de la edad que tengan. Esto significa mayor interés y una gran ventaja para el maestro, pues capta la atención de sus alumnos. La pedagoga Moyles (1990, p.87) lo confirma al sostener que “la situación de juego aporta estimulación, variedad, interés, concentración y motivación”.

Es importante destacar también que el juego tiene una estrecha relación con la cultura de cada sociedad y, como decía Genesee (1994, p.264):

Usar juegos en el aula de lengua extranjera es un elemento imprescindible en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua, especialmente en sus primeras etapas puesto que nos introduce en ciertas habilidades necesarias para la sociedad actual desde un prisma didáctico.

(Genesee, 1994, p.264)

Por medio del juego se enseñan valores sociales, pero también afectivos, cognitivos y lingüísticos, dando lugar a un ambiente cálido, de confianza y compañerismo, lo que favorece considerablemente la actitud de los alumnos y, por ende, el aprendizaje del idioma. Desde el punto de vista académico, el juego es muy útil para potenciar y mejorar la pronunciación, la gramática, el vocabulario, las formas verbales... En definitiva, se trabajan las *skills* en inglés (comprensión/expresión oral y escrita) de manera lúdica y a su vez, académica.

#### 4.4.2. Características y tipos de juego.

A lo largo de la infancia se juegan muchos tipos de juegos, pero desde el punto de vista académico, es interesante tener en cuenta la edad de los alumnos para saber qué tipo de juegos llaman más la atención de éstos y cuáles son más adecuados para su desarrollo en cada etapa. Para ello se tendrá en cuenta el estudio de las características de cada grupo de edad realizado por Auerbach (2006, p.149). Concretamente, las edades correspondientes a la etapa de educación primaria que se describen en la siguiente tabla:

*Tabla 5: Características con respecto al juego según la edad*

EDAD	CARACTERÍSTICAS
6	A los niños les gustan los juegos de competición, jugar en equipo y cooperar. Destacan juegos con mucha implicación kinestésica y también los más creativos.
7	A esta edad a los niños les gustan las manualidades, el arte, la fantasía, la magia, otras épocas y lugares, el teatro, etc.
8	En esta etapa surgen cambios en los gustos de los niños y empiezan a disfrutar de nuevas tareas, concretamente orales. Así mismo, siguen disfrutando de jugar en grupo.
9	Con esta edad siguen mostrando gran interés en pasar tiempo hablando con sus compañeros. Disfrutan con códigos, con lenguajes secretos, rompecabezas, manualidades, arte, escultura, la ortografía y la adivinanza.
10-12	En esta última etapa más amplia, los alumnos van pasando a una etapa de madurez superior en la que experimentan cambios tanto físicos como mentales que les diferencian de las etapas anteriores. En esta etapa tienen la necesidad de ser aceptados por los demás, pero siguen disfrutando de jugar en grupos, así mismo, les gusta usar las TIC, los juegos de carta, los juegos de mesa y los juegos de palabras y acertijos.

Una vez dicho esto, y teniéndolo en consideración, el maestro debe ser preciso y cuidadoso a la hora de seleccionar los juegos que quiere usar como técnica de aprendizaje del idioma, pues además de tener en cuenta las características del alumnado según la edad que tienen, también se tendrá en cuenta el contenido didáctico y una serie de consideraciones que propone el catedrático Castañeda (2011):

-Los juegos tienen que proporcionar una oportunidad de comunicación real, aunque dentro de unos límites definidos de manera artificial.

-Los juegos deben estimular la adquisición de la lengua extranjera aumentando el grado de motivación en el alumno.

-Los juegos deben favorecer un clima positivo, relajado, distendido, incitando a la participación de todos los alumnos.

-La propia estructura del juego debe permitir a los alumnos explotar su conocimiento de la lengua extranjera con flexibilidad.

-Los juegos deben poder ser empleados como un tanteo previo sobre algún aspecto que se quiera introducir, como una comprobación de lo ya aprendido, como una revisión, o como un diagnóstico de necesidades.

Por otra parte, según dijo Toth (1995, p.48), “un juego es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento importante de diversión”. Esto significa que los juegos deben tener unas determinadas reglas para que funcionen, así mismo deben tener un objetivo que, en este caso sería la comunicación en otro idioma, y por último, que sean divertidos para llamar la atención al alumno.

En base a esto, Lewis y Bedson (1999) establecieron dos normas importantes para tener en cuenta a la hora de usar el juego en el aula y son:

-*Pensar en el futuro*: tener en cuenta las normas que se van a poner y pensar qué efecto tendrán en el ambiente de clase. Si las reglas se mezclan o los alumnos se confunden, lo más probable es que se llegue al caos.

-*Distinguir el ruido del caos*: el maestro deberá evitar el caos que se pueda generar en clase por la emoción al jugar. Será inevitable que haya ruido, pero éste puede ser moderado. De todos modos, es importante que el maestro establezca unas normas fijas y explique claramente qué es lo que deben hacer.

De igual forma, se podría dividir el juego en varias etapas con un objetivo en cada una. En primer lugar, dar las instrucciones claras y concisas en el segundo idioma y comprobar que los alumnos lo hayan entendido en el idioma materno o viceversa. En segundo lugar, organizar la clase. Esta etapa es crucial para que el juego se comience y prosiga adecuadamente. Lo importante es conseguir crear equipos heterogéneos e involucrar a todos los alumnos y para ello se recomienda hacer uso de los juegos de mesa, pues de este modo siempre están participando todos. Finalmente, el juego en sí. En esta etapa se puede observar el fruto de haber pasado por las etapas previas con éxito o no. El maestro debe

dar consejos sobre cómo jugar, sobre cómo decir cosas en el segundo idioma relacionadas con el juego y cómo organizarse mientras juegan.

En cuanto a los tipos de juego, la profesora Hadfield (1987) propone una clasificación partiendo del funcionamiento de cada juego. Primeramente, hace una diferenciación entre los juegos competitivos y los juegos cooperativos. Siendo el objetivo de los primeros el ser el primero en alcanzar un fin concreto. Mientras que el objetivo de los segundos es que todo el grupo participe para llegar a dicho fin concreto.

Sin embargo, existe otra clasificación más concreta en la que se encuentran diez tipos de juegos que se nombran a continuación: *juegos de vacío de información; de averiguación; puzzle; de jerarquización; para emparejar; de selección; de intercambios; de asociación; de roles y, por último, de simulaciones.*

Por otra parte, se clasifican los juegos en cuanto al lenguaje o el aprendizaje. Para una mejor comprensión de éstos, se atenderá a la clasificación realizada por los profesores Lewis y Bedson (1999), quienes dividen los juegos en dos tipos:

*-Juegos centrados en la precisión.* Es decir, juegos centrados en el control del lenguaje que tienen como fin el practicar el lenguaje y potenciar la precisión de este. Para ello se hace uso de vocabulario, ejercicios de pronunciación y la práctica gramatical.

*-Juegos centrados en la fluidez.* Es decir, juegos de control de la comunicación que tienen como fin practicar la fluidez a la hora de comunicarse en el segundo idioma.

Esta clasificación se puede relacionar con las definiciones que el autor Krashen hace sobre la adquisición y el aprendizaje del segundo idioma, comentadas en el marco teórico de este mismo trabajo. Estableciendo así que los juegos centrados en la precisión están más orientados al aprendizaje de la lengua, mientras que los juegos centrados en la fluidez están más alineados con la idea de la adquisición de la lengua. Por lo tanto, dependiendo del objetivo que quiere conseguir el maestro, se pondrán en práctica unos u otros.

Para terminar, tras comentar la tipología de juegos y a qué aspectos hay que prestar especial atención a la hora de aplicarlos en el aula como método de aprendizaje, se tendrán en cuenta una serie de consejos propuestos por el autor Tyson (1998, p.1) que todo juego con lenguaje apropiado debe cumplir. Es decir, qué debe tener un juego para lograr un segundo lenguaje exitoso y una involucración total por parte del alumno, y qué no debe tener. Dichos consejos se muestran en la siguiente tabla comparativa:

*Tabla 6: Consejos para un lenguaje exitoso según Tyson (1998:1)*

<b>CONSEJOS PARA UN LENGUAJE EXITOSO SEGÚN TYSON (1998: 1)</b>	
<b>Debe...</b>	<b>No debe...</b>
Ser divertido	No estar graduado en alguna manera.
Involucrar la competencia amistosa	Continuar por mucho tiempo: terminar el juego mientras siga siendo divertido.
Mantener a todos los estudiantes involucrados e interesados.	Ser degradante o desalentador para los “perdedores”
Exigir a los estudiantes que utilicen un lenguaje que sea exigente, pero no demasiado difícil.	Ser demasiado fácil o demasiado difícil para la edad del estudiante y su nivel de competencia.
Dar a los estudiantes la oportunidad de aprender, practicar o revisar el material específico del lenguaje.	Permitir que sólo unos pocos estudiantes participen durante mucho tiempo, mientras que el resto sólo mire.
Animar a los estudiantes a centrarse en el uso de la lengua en lugar de la propia.	Ser utilizado sólo para rellenar el tiempo: cada actividad debe tener un propósito concreto de aprendizaje.

#### **4.4.3. Ventajas de aplicar el juego en el aula.**

Una vez visto cómo aplicar el juego en el aula, sus características y su tipología, se puede llegar a la conclusión de que el juego como método de aprendizaje es una herramienta o recurso que puede llegar a ser muy útil a la hora de aprender y adquirir un nuevo lenguaje. A pesar de la delicadez que conlleva escoger el juego adecuado a las características de los alumnos y del contenido didáctico, y la responsabilidad que esto supone para el maestro, se ha de decir que numerosos autores consideran el juego como un recurso con más ventajas que desventajas.

A continuación, se van a enumerar algunas de dichas ventajas que en este caso han sido establecidas por Juan y García (2013) en base a las directrices del psicólogo y pedagogo Bruner (1988, p.84):

1. *El juego posibilita el desarrollo de una pedagogía centrada en el alumno,*
2. *El juego facilita e incentiva las actividades de construcción de conocimientos.*
3. *El juego respecta la diversidad en el aprendizaje, cada alumno avanza a su propio ritmo.*
4. *El juego asegura el aprendizaje de la autonomía.*
5. *El juego posibilita la práctica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos entre el aula y la vida real.*
6. *El juego transforma en placenteras las actividades repetitivas que cualquier aprendizaje necesariamente comporta presentando la información en el aula de tal manera que los alumnos puedan entender más fácilmente la estructura fundamental de la misma.*

Como reflexión final a este apartado, se concluye con que el juego es un arma poderosa en manos del maestro si éste sabe usarlo correctamente. Puede lograr captar la atención de sus alumnos, conseguir su motivación, ayudarles a entender que la segunda lengua que están aprendiendo es importante para poder comunicarse y que no se trata solamente de un mero conocimiento curricular añadido a la programación. Así mismo, también supone un reto para el maestro que lo pone en práctica, pues requiere de su parte conocer bien al alumnado y sus características atendiendo a las posibles dificultades que se presenten y, además, saber adaptar el juego al contenido curricular.

## 5. Propuesta didáctica: *Game of Brains*

La siguiente propuesta didáctica se plantea con intención de aplicarla a modo de innovación en el método de aprendizaje en el curso 3º de Educación Primaria en un centro de educación bilingüe, siendo el segundo lenguaje el inglés y el materno el castellano. Cabe decir que esta propuesta puede ser aplicable a todos los cursos escolares siempre y cuando el contenido de las actividades sea adaptado a éstos.

El objetivo de la propuesta didáctica es tratar de corroborar la hipótesis planteada en este trabajo. Es decir, se plantea un juego de mesa como una manera de trabajar las dificultades del aprendizaje de un segundo idioma, concretamente el inglés, potenciando y desarrollando las ocho Inteligencias Múltiples definidas por Gardner.

Partiendo de la base del marco teórico descrito con anterioridad, se ha decidido crear un juego de mesa didáctico y entretenido para el alumnado. El juego denominado *Game of Brains* está basado en el clásico juego de mesa *Party&co* de la editorial Diset en cuanto a estructuración y método de juego. Sin embargo, el contenido de las actividades y pruebas a realizar son en base al currículo aragonés. Así mismo, la clasificación de las actividades se hace agrupándolas por diferentes categorías que son cada una de las Inteligencias Múltiples agrupadas de dos en dos.

El juego original consiste en competir por equipos y completar una carta objetivo para ganar la partida. Dicha carta tiene dibujados las piezas de los colores que necesitan para acabar la partida y ganan una vez que las consigan superando las pruebas. Es un juego entretenido por la variedad de pruebas que presenta, agrupadas en cuatro categorías distintas (*Show&co*, *Psyco&co*, *Quiz&co*, *Art&co*) que también aparecen en el dado y están relacionadas, como ya se comenta en la metodología, con temas de cultura, habilidad, ingenio, psicología, azar y estrategia.

El dado tiene además otras dos caras: una es negra y otra blanca, lo que significa que, si toca la negra, el equipo contrincante escoge la prueba y si toca la blanca, el equipo que juega escoge la prueba a modo de comodín. También es importante destacar que el equipo que tiene que hacer la prueba no lee las tarjetas, sino otro de los equipos contrincantes.

Por otra parte, las tarjetas con las pruebas ya realizadas se dejan a parte del montón hasta que se empieza una nueva partida. En cada tarjeta viene explicado en qué consiste la prueba, si va con tiempo y también la solución correspondiente. En cuanto a las dudas que suelen surgir del juego, si hay empate se puede volver a jugar una ronda o quedarse



contento con los resultados, y si superan una prueba, pero ya no quedan piezas del color, entonces pueden cogerla a quien más tenga de dicho color.

En la adaptación del juego *Game of Brains* para la propuesta didáctica, se mantiene la metodología y normas del original, pero se cambian los contenidos y tipos de pruebas. Los alumnos deben ser divididos en varios equipos de manera heterogénea y tienen que cumplir la carta objetivo que se les entrega al inicio del juego. Dicha carta objetivo la van completando conforme superen las diferentes pruebas que el dado les indique, siendo el ganador de la partida quien antes la complete. Cabe destacar que el juego de la propuesta es bilingüe, por lo tanto, algunas de las actividades y/o pruebas serán en inglés y deberán llevarse a cabo en inglés, mientras que otras serán en castellano.

Conocida la complejidad de escoger un buen juego adecuado a la edad y características del alumnado, el trabajo que supone para el maestro y las dificultades que los niños pueden presentar a la hora de aprender y adquirir el segundo lenguaje, se intenta combinar cada uno de estos aspectos para lograr una mejora general, pero sobre todo en el inglés. Creyendo que, por medio del juego, los alumnos experimentan la necesidad de usar el segundo idioma para comunicarse con el resto de sus compañeros y ven la utilidad que éste tiene en el contexto en el que se encuentran. Además, lo hacen de manera inconsciente, pues realmente están más centrados en pasar un buen rato y ganar el juego que en los contenidos y el idioma en sí. Es decir, los niños no juegan para aprender, sino que aprenden porque juegan.

Las razones por las que esta propuesta didáctica puede tener éxito se considera que son varias: se capta la atención del alumnado, se consigue la motivación adecuada, se consigue que haya comunicación entre los alumnos tanto en el idioma materno como en el segundo lenguaje, se trabajan los contenidos curriculares de todas las áreas referentes al curso al que va dirigido, y así mismo, se descubre y potencia cada una de las Inteligencias Múltiples. Consiguiendo así un ambiente de trabajo más divertido, menos tradicional, innovador, de confianza y de compañerismo en el que se pretende que todos estén a gusto y aprendan jugando.

En los siguientes subapartados se explica en mayor detalle en qué consiste el juego, las diferentes actividades que lo componen, las instrucciones y los materiales.

### **5.1.Actividades propuestas.**

Las actividades diseñadas para esta propuesta didáctica están divididas en cuatro categorías distintas. Como se ha comentado con anterioridad, el contenido de éstas es referente al currículo aragonés del curso de 3º de primaria tanto en inglés como en castellano. Por otra parte, las categorías en las cuales se dividen son las Inteligencias Múltiples, pero en vez de hacer ocho categorías, se agrupan de dos en dos. Quedando pues, cuatro categorías representadas por colores:

-Amarillo: inteligencia espacial y lógico-matemática.

-Rojo: inteligencia musical y cinético-corporal.

-Azul: inteligencia intrapersonal e interpersonal.

-Verde: inteligencia lingüística y naturalista.

El emparejamiento de las inteligencias se ha llevado a cabo teniendo en cuenta el contenido de las diferentes áreas curriculares y las posibilidades de realizar actividades relacionadas. Por ejemplo, en la categoría de color rojo se han agrupado las inteligencias musical y cinético-corporal puesto que para la asignatura de Música y Educación Física se pueden crear actividades como inventar una coreografía según el ritmo de una canción, y de esta manera, se trabajan ambas áreas.

Por otra parte, en cada categoría hay cuatro tipos de pruebas distintas, y de cada tipo de prueba hay diferentes variantes. Para una mejor comprensión se describen las categorías y actividades en la siguiente tabla:

Tabla 7: Categorías y actividades del juego Game of Brains

CATEGORÍAS	PRUEBAS	Nº TARJETAS	IDIOMA PRUEBA	TOTAL TARJETAS
Espacial Lógico-matemática	Draw it!	5	Inglés	20
	Lego	5	Castellano	
	Labyrinth	5	Inglés	
	Acertijos	5	Castellano	
Musical Cinético-corporal	Hum it!	5	Inglés	20
	Traca Trá	5	Castellano	
	Rapéalo	5	Castellano	
	Who I am?	5	Inglés	
Interpersonal Intrapersonal	Bueno -vs- Mejorable	5	Castellano	20
	Can you do it?	5	Inglés	
	Psycho	5	Inglés	
	¿Qué harías tu?	5	Castellano	
Lingüística Naturalista	Cuéntame un cuento	5	Castellano	20
	Grow me up!	5	Inglés	
	A, B, C	5	Castellano	
	Translator	5	Inglés	
Surprise!	Free brain	8 (2 en cada categoría)	Inglés	12
	Change your goal	4 (1 en cada categoría)		
Cartas Objetivo				6

En las siguientes líneas se describirá brevemente en qué consiste cada una de las pruebas de cada categoría nombradas en la tabla anterior. Se ha de tener en cuenta que, si la descripción de la prueba en la tarjeta no indica lo contrario, las pruebas se harán entre todo el equipo. Por otra parte, todas las actividades requieren creatividad por parte de los alumnos, total implicación, coordinación y cooperación.

*Inteligencia Espacial y Lógico-matemática:* las actividades de esta categoría estarán relacionadas con las inteligencias que dan el nombre a la misma. Por lo tanto, serán actividades y/o pruebas a realizar que requieran habilidad espacial, visual, lógica y matemática y también cierta agilidad mental. Los cuatro tipos de actividades que hay están limitados por el reloj de arena, lo que supone saber aplicar sus conocimientos bajo presión. Las actividades son:

-*Draw it:* consiste en dibujar el objeto o el animal que indica la tarjeta. Un miembro del equipo lo dibuja y el resto lo tiene que adivinar en el tiempo marcado por el reloj de arena. Para ello no podrá usar palabras ni gestos, tampoco podrá escribir.

-*Lego:* consiste en construir la figura de lego que se les muestra en la tarjeta de manera exacta. Dispondrán de las piezas de lego en el juego, así como de un tiempo limitado para la realización de la prueba.

-*Labyrinth:* consiste en encontrar la salida correcta de un laberinto antes de que acabe el tiempo.

-*Acertijos:* consiste en resolver diversos acertijos matemáticos sin hacer uso de ningún otro material en el tiempo marcado por el reloj de arena.

*Inteligencia Musical y Cinético-corporal:* al igual que en la categoría anterior, las actividades y/o pruebas están totalmente relacionadas con las inteligencias que dan nombre a la categoría. En este tipo de pruebas se requiere que los alumnos demuestren su habilidad para componer, coordinarse, organizarse, expresarse corporalmente y poner en práctica determinados conocimientos musicales. Las actividades son:

-*Hum it!:* consiste en que un miembro del equipo debe tararear la canción que aparece en la tarjeta y el resto de los compañeros debe adivinar el título de la canción.

-*Traca Trá:* esta prueba consiste en que los miembros del equipo tienen un tiempo determinado tiempo para leer un pentagrama e interpretarlo con las partes del cuerpo de manera coordinada.

-*Rapéalo:* dadas unas palabras, los miembros del equipo tienen el tiempo que marca el reloj de arena para inventarse un rap que contenga dichas palabras. Cuando acabe el tiempo, deben “rapearlo” todos lo mejor que puedan.

-*Who I am?*: esta prueba consiste en que uno de los miembros del equipo debe interpretar con mímica, sin palabras ni sonidos, al personaje que se le muestra en la tarjeta en un tiempo límite. El resto de los miembros del equipo debe adivinar de qué personaje se trata.

*Inteligencia Interpersonal e Intrapersonal*: las actividades de esta categoría están planteadas para potenciar estas dos inteligencias que son independientes, pero a la vez influenciadas la una a la otra. Es importante que los alumnos se planteen las acciones, pensamientos y emociones que sienten para conocerse mejor a sí mismos, así como poder comprender y conocer también a los que les rodean. Por otra parte, se requiere un esfuerzo para aprender a trabajar en equipo indistintamente de si un compañero “es mi amigo o no” con el fin de conseguir un mismo objetivo, que en este caso es ganar la partida. Las actividades son:

-*Bueno -vs- mejorable*: en esta prueba cada miembro del equipo tiene que esforzarse por pensar en sí mismo y decir una cualidad buena y otra que no es tan buena pero que pueden mejorar.

-*Can you do it?*: esta actividad consiste en trabajar en equipo para representar de manera creativa los objetos escritos en la prueba. Tendrán que hacerlo con sus propios cuerpos en un tiempo determinado.

-*Psycho*: consiste en presentar diferentes casos con preguntas que se puedan dar en el entorno del alumno tanto del colegio como fuera de éste, y plantear diferentes opciones con emociones que puedan sentir en ese caso. Se tendrán que poner de acuerdo entre todos para decidir qué emoción sería la correspondiente a la pregunta que se les hace.

- *¿Qué harías tu?*: este tipo de pruebas son similares a las anteriores, pero con la diferencia de que se les proponen diferentes soluciones ante un caso determinado. Por lo tanto, entre todos deberán decidir cuál sería la solución correcta ante el problema planteado.

*Inteligencia Lingüística y Naturalista*: en esta categoría se presentan actividades con más contenido académico que en el resto, pues son actividades que requieren que el alumnado demuestre sus conocimientos lingüísticos tanto en el idioma materno como en el segundo que aprenden, en este caso el inglés. Demostrando una comprensión y expresión tanto escrita como oral de ambas lenguas. Así mismo, deberán mostrar sus conocimientos en relación con la fauna y flora, la naturaleza en general. Las actividades son las siguientes:

-*Cuéntame un cuento*: este tipo de prueba consiste en leer las palabras dadas y en un tiempo determinado tratar de inventarse una historia entre todos los miembros del equipo. Una vez que termina el tiempo, deben contarla al resto de equipos.

-*Grow me up!*: en esta actividad se ofrecen diversas imágenes desordenadas sobre el crecimiento de una planta, la evolución de algún animal, etc. para que los miembros del equipo enumeren las imágenes en orden de principio a fin del proceso en el tiempo que se les da.

-*A, B, C*: esta actividad consiste en escoger la opción correcta a la pregunta que se les hace. Tendrán tres opciones, A, B o C y un tiempo limitado para decidir y decir la solución. Las preguntas son relacionadas con el área de Ciencias Naturales.

-*Translator*: estas pruebas consisten en traducir las palabras que se nombran en la tarjeta al idioma que indica. Es decir, las palabras pueden estar en castellano y los jugadores deben traducirlas al inglés, o las palabras pueden estar en inglés y deben traducirlas al castellano. Se hará por escrito, sin temporizador, y se dará por superada la prueba solamente si están todas las palabras correctamente traducidas y escritas.

Por otra parte, existen dos categorías de cartas que se denominan: *Surprise!* y *Cartas Objetivo* que se encuentran integradas en cada categoría de color. En la primera categoría nombrada existen dos tipos de cartas, las *Free brain* y las *Change your goal*. El primer tipo de cartas ofrece coger la pieza del color correspondiente a la categoría que muestra el dado sin necesidad de hacer la prueba, mientras que el segundo tipo de carta obliga a cambiar la carta objetivo, lo cual puede ser beneficioso para el equipo o no, dependiendo de las piezas que tengan ganadas y sus colores. En la segunda categoría las cartas son las mismas, se trata de las nombradas cartas objetivo que cada equipo tiene con el fin de completarlas y ganar la partida.

## **5.2.Elaboración de materiales e implicación del maestro.**

En cuanto a la elaboración del material de este juego, se ha llevado a cabo gracias a aplicaciones como *Unfold* y *Bitmoji* con las cuales se ha podido personalizar cada material del juego, también se ha hecho uso de editores de fotografía. Como ya se ha comentado a lo largo del trabajo, la estructura y formato del juego es en base a uno ya existente, lo que supone tener el mismo tipo de material que en el original pero adaptados a esta idea.

En lo que al rol del maestro concierne, éste deberá crear los grupos o vigilar que sean heterogéneos. Así mismo, deberá mantener el orden, fomentar un ambiente bueno y agradable en el que todos estén disfrutando a la vez que aprendiendo, explicar con claridad las normas del juego y en qué consiste cada prueba, motivarles e incentivarles a hacerlo lo mejor posible y participando, y asegurarse de que las dificultades con respecto al inglés se van intentado solventar o se superan durante el juego.

En todo caso, el maestro debe ser un observador de sus alumnos, sus actitudes, sus respuestas ante diferentes situaciones, sus productos al hacer las pruebas y todo aquello que sea relevante para posteriormente poder trabajarlos con ellos, con el único fin de conseguir que sus alumnos logren enfrentarse al segundo idioma con una actitud positiva, y también trabajen sus puntos fuertes y débiles para tener un mayor autoconocimiento y desarrollo personal.

Por otra parte, destacar que este juego es adaptable a todos los cursos académicos siempre y cuando mantenga la misma estructura y lo único que cambie sea la dificultad y contenido de las pruebas adecuándolo a la edad de los alumnos según la ley, es decir, según el currículo aragonés que corresponde con el respectivo curso.

En cuanto a las instrucciones, a pesar de haberlas nombrado en apartados anteriores al explicar en qué consiste el juego, se describen a continuación de manera breve y sencilla, tal y como aparecen en la tabla de instrucciones del juego (*véase Anexo I*)

- Los alumnos deben dividirse en grupos de cuatro o cinco personas y de manera heterogénea.
- Cada equipo escoge al azar una carta objetivo y la oculta al resto de equipos.
- Uno de los equipos tira el dado y el equipo contrincante lee la prueba que les ha tocado.
- Si el equipo jugador supera la prueba, gana un *brain* del color correspondiente.
- Tanto si superan la prueba como si no, el turno pasa al equipo de la derecha.
- Gana el equipo que consiga los cerebritos de los colores que salgan en su carta objetivo.
- Las pruebas con tiempo límite deben superarse antes de que acabe y sino, contará como no superada.
- Hay que obedecer las instrucciones de cada prueba en concreto y no se puede decir la solución si el equipo que juega no lo ha acertado.

Finalmente, en los anexos se muestra **un ejemplo** de cada tipo de prueba existente del juego, así como de cartas objetivo y las instrucciones tanto en castellano como en inglés.



## 6. Conclusiones.

A lo largo del desarrollo de este trabajo se ha indagado en cómo es la educación bilingüe en los centros educativos y la importancia de aplicar metodologías activas que involucren al alumno y le motiven a aprender y adquirir el segundo idioma. Todo ello avalado por diversos autores que se han dedicado a investigar y aportar sus conocimientos e ideas con respecto a este tema, y así mismo, tratando de realizar una relación entre las dificultades que los alumnos presentan y posibles maneras de atenderlas y/o superarlas.

En términos generales, se conoce que la responsabilidad mayor recae sobre los docentes que imparten las áreas bilingües, pues precisan tener una debida formación y dominar el idioma correspondiente. Además, son los responsables de que sus alumnos se vean motivados e involucrados en las tareas de clase, de que se forme un ambiente de compañerismo y confianza que no perjudique la autoestima del alumnado, y de conseguir compaginar diferentes metodologías con los contenidos curriculares respectivos al curso y con el ritmo de aprendizaje de sus alumnos.

Respecto a la hipótesis planteada, se puede afirmar que dada la revisión teórica realizada a lo largo de este trabajo y con el diseño planteado a modo de propuesta didáctica, ésta puede ser corroborada. Aunque, evidentemente, sería una afirmación más precisa si se pudiese llegar a poner en práctica y llevar a cabo una evaluación del proceso y resultados. Así mismo, en cuanto al objetivo principal se afirma que ha sido cumplido a lo largo de este trabajo y gracias a ello, se ha podido diseñar la propuesta. De lo contrario, habría sido más complicado relacionar ambos temas -las Inteligencias Múltiples y las dificultades de adquisición y aprendizaje del inglés como segundo idioma- y desarrollar el juego.

Los objetivos secundarios también se han cumplido, ya que están estrechamente relacionados con el objetivo principal. De modo que se ha llevado a cabo una extensa revisión de la literatura correspondiente a las Inteligencias Múltiples, así como de la adquisición y aprendizaje del idioma con todo lo que ello conlleva (dificultades que presentan los alumnos, motivación, educación bilingüe, rol del profesorado, metodologías...). En cuanto al diseño y desarrollo de la propuesta didáctica, ha sido posible gracias a dicha revisión teórica, sin la cual no tendría sentido relacionar unos temas con otros y presentarlos en modo de juego con carácter lúdico y curricular.

Por otra parte, espero que este trabajo sirva para reflexionar acerca de los diversos temas que se tratan y la posibilidad de cambiar e/o innovar las metodologías del aula para enseñar un segundo idioma, pues al igual que un servidor, podrían sorprenderse de la cantidad de recursos que poseemos hoy en día para lograrlo. Dada la extensión de este trabajo no se ha podido indagar de manera profunda, pero es un tema interesante cuya investigación puede dar muchos frutos positivos en la educación.

Para ir concluyendo, haré una breve reflexión acerca de lo aprendido a lo largo de este trabajo, con el que he podido descubrir opiniones e investigaciones teóricas relacionadas con la educación de gran interés para mi formación como docente.

Es curioso cómo, a pesar de la cantidad de recursos, metodologías, estudios e investigaciones que hay acerca de la educación y la educación bilingüe, sigue siendo aparentemente complicado conseguir que los alumnos muestren interés por aprender y dominar un segundo idioma a parte del materno. Esto me ha incitado a reflexionar qué estamos haciendo mal y mi conclusión es, que a pesar de todo lo que tenemos en nuestras manos para poner remedio a la situación, no terminamos de poner el foco en lo importante: los alumnos.

Desde mi punto de vista, los alumnos son el elemento crucial e imprescindible para que la profesión de docente pueda ser desarrollada, pues no importa los conocimientos que poseas, la formación que hayas recibido, los recursos que tengas y las metodologías innovadoras que puedas implantar si no existe dicho receptor. Por lo tanto, considero que el foco de atención debe estar, en primer lugar, sobre el alumnado. No solo en educación bilingüe, sino en la educación en general -aunque la bilingüe requiere todavía más atención por la dificultad añadida que posee-.

Como maestros debemos preocuparnos por conocer sus características, capacidades, habilidades, puntos débiles, puntos fuertes, y hacer todo lo posible por ayudarles a desarrollarlas y mejorarlas para que crezcan como personas. Deben recibir una atención individualizada en la medida de lo posible y por supuesto, el maestro debe ser capaz de captar la atención y **motivar** a sus alumnos a seguir aprendiendo y creciendo. Pues como decía Da Vinci (s.f.), “El estudio sin deseo estropea la memoria y no retiene nada de lo que toma”.

## 7. Bibliografía.

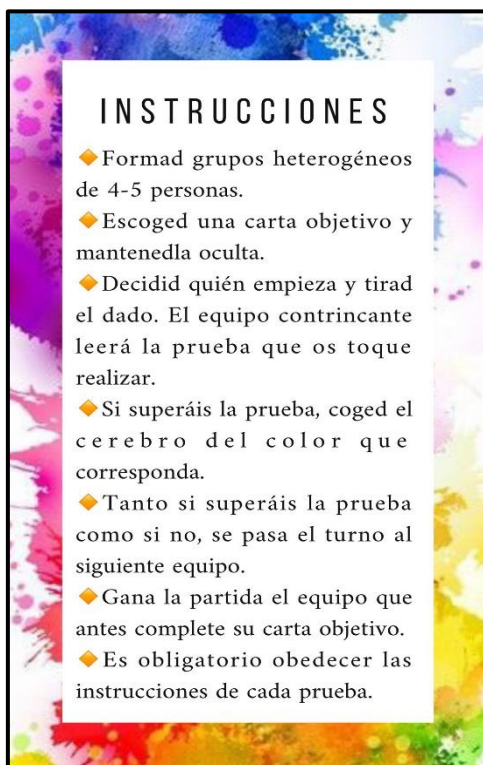
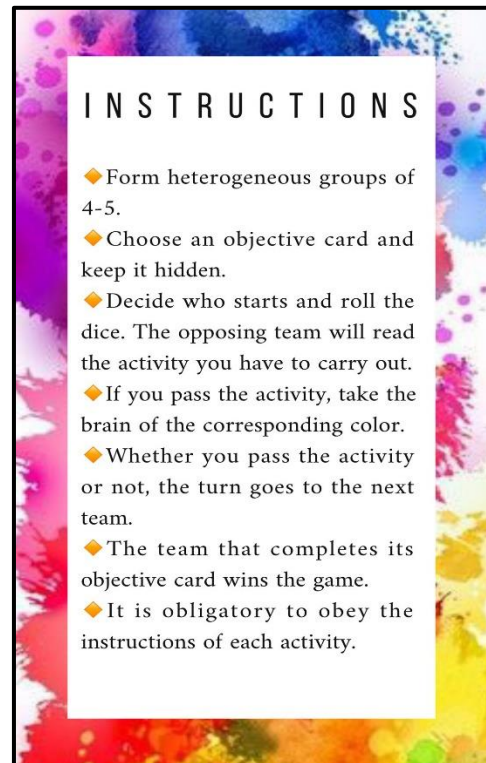
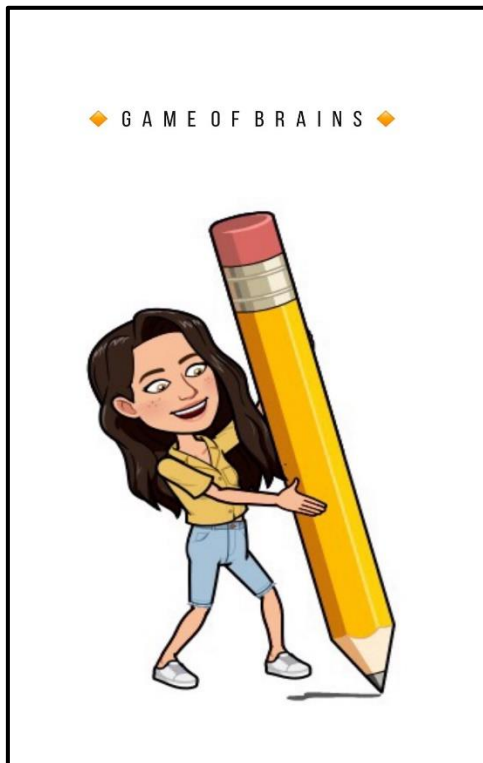
- Aldeas Infantiles. (2019). *Inteligencias múltiples*. Recuperado de <https://www.lasinteligenciasmultiples.com/tag/aldeas-infantiles-sos/#>
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores*. Barcelona: Novagràfik.
- Auerbach, S. (2006). *Smart Game, Smart Toy*. New York: St. Martin's Griffin.
- AulaPlantea. (2019). *Inteligencias múltiples*. Recuperado de <https://www.aulaplaneta.com/etiqueta/inteligencias-multiples/>
- Baetens-Beardsmore, H. (1982). *Bilingualism: basic principles*. Clevedon: Multilingual Matters, Tieto Limited.
- Bruner, J. (1988). *Desarrollo Cognitivo y Educación*. Madrid: Editorial Morata.
- Campbell, L. y B. Campbell (2000). *Multiple intelligences and student achievement: Success stories from six schools*, Alexandria, VA, Association for Supervision and Curriculum Development.
- Castañeda, A. (2011). *El Aprendiz*. Barcelona: Editorial Endira.
- De Borja M. (1998). *El juego infantil*. Barcelona, España: Editorial Aikos-Taus
- Feldman, D. H. (1980), *Beyond universals in cognitive development*. Norwood, NJ, Ablex.
- Gardner, H. (1983), *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Nueva York: Basic Books.
- Gardner, H. (2001), *La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona, España: Editorial Paidós
- Gardner, H. (2012), *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Paidós, Barcelona, p.280.
- Gardner, H. (mayo de 1987), Beyond IQ: Education and human development. *Harvard Educational Review*, vol. 57, nº2, págs. 187-193.
- Gardner, R. C. & McIntyre. (1993). On the measurement of affective variables in second language learning. *Language Learning*, 43, pags.157-154.
- Genesee, F. (1994). *Educating Second Language Children*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Grosjean, F. (1985), The Bilingual as a Competent but Specific Speaker-Hearer. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 6 (6), pags. 467-477.
- Hadfield, J. (1987). *Advanced Communication Games*. Harlow: Longman.

- Hurtado Santón, P. & Hurtado Santón, M<sup>a</sup> T. (1992). Teorías sobre el aprendizaje y adquisición de una segunda lengua: influencia del español en el aprendizaje del inglés. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 7, 183-192. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2281686>
- Jiménez, J. E., & O'Shanahan, I. (2010). Aprender a leer y escribir en inglés como segunda lengua: Un estudio de revisión en Canadá y EE.UU. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52, 179-202. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/800/80013049010.pdf>
- Juan Rubio, A. D., García Conesa, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, vol. (6), n<sup>o</sup>3, pags. 169-185. Recuperado de [http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6\\_3/REFIEDU\\_6\\_3\\_3.pdf](http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_3.pdf)
- Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Barcelona, España: Elsevier.
- Krashen, S. D., & Terrell, T. D. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. Oxford, United Kingdom: Pergamon Press.
- Lewis, G. y Bedson, G. (1999). *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press.
- Lindgren, S. D., De Renzi E. & Richman L. C. (1985). Cross-National Comparisons of Developmental Dyslexia in Italy and the United States. *Child Development*, 56, 1404-1417. Recuperado de <https://www.jstor.org/journal/childdevelopment?refreqid=excelsior%3Ae4e7c970859fb5d96792c674c5998027>
- Miller, A. (1998), *El drama del niño dotado y la búsqueda del verdadero yo*. Barcelona, Tusquets.
- Morris, J. y Mort, L. (1990). *Learning through Play: Bright ideas for Early Years*. London: Scholastic Publications Ltd.
- Moyles, J. R. (1990). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Morata.
- ORDEN de 10 de marzo de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, por la que se modifica la Orden de 14 de febrero de 2013, por la que se regula el Programa integral de bilingüismo en lenguas extranjeras en Aragón (PIBLEA) a partir del curso 2013-14.
- ORDEN ECD/823/2018, de 18 de mayo, por la que se regula el Modelo BRIT- Aragón para el desarrollo de la Competencia Lingüística de y en Lenguas Extranjeras en centros docentes públicos no universitarios de la Comunidad Autónoma de Aragón.
- Prieto, M<sup>a</sup> D. y Ferrándiz, C. (2001). *Inteligencias múltiples y currículum escolar*. Archidona, España: Editorial Aljibe.

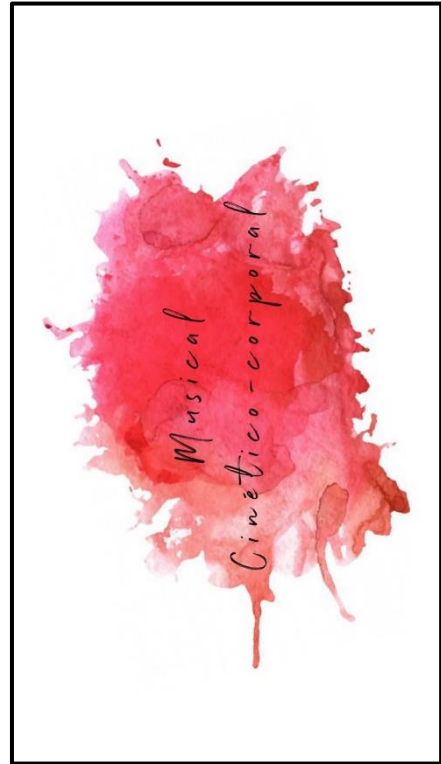
- Siguán, M. y Mackey, W. F. (1986), *Educación y bilingüismo*. Madrid: Santillana, Unesco.
- Toth, M. (1995). *Children's Games*. Oxford: Heinemann Publishers.
- Tyson, R. E. (1998). *Serious Fun: Using Games, Jokes and Stories in the Language Classroom*. Daejin: Daejin University Press.
- Uberman A. (1998). *Using games*. English Teaching Forum, 36(1), 26.
- Walters, J. y Gardner H. (1986) *The crystallizing experience: Discovery of an intellectual gift*, en R. Sternberg y J. Davidson (comps.), *Conceptions of giftedness*, Nueva York, Cambridge University Press.
- Weinreich, U. (1963) *Languages in contact*. Mouton, The Hague.
- Weinreich, U. (1974), *Lenguas en contacto*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Wright, A., Betteridge, D. y Buckby, M. (1984). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

## 8. Anexos

### ∞(I) INSTRUCCIONES GAME OF BRAINS∞



∞(II) PORTADAS TARJETAS∞





### ∞(III) INTELIGENCIA ESPACIAL Y LÓGICO MATEMÁTICA ∞

#### DRAW IT!

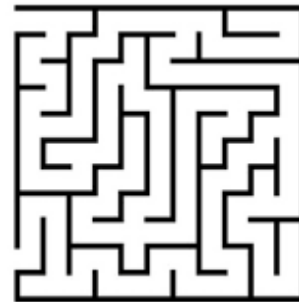
One of the players has to draw the word written below. The rest of players have to guess what it is.

Flamingo

T

#### LABYRINTH

Arrive at the exit before time runs out.



T

#### ACERTIJOS

Resolved el acertijo entre todos antes de que acabe el tiempo.

Si 5 máquinas hacen 5 artículos en 5 minutos, ¿cuánto tiempo dedicarán 100 máquinas en hacer 100 artículos?

T

Solución: 5 minutos

#### LEGO

Construid entre todos la figura de lego que hay en la imagen antes de que se acabe el tiempo.



T



## ∞(IV) INTELIGENCIA MUSICAL Y CINÉTICO-CORPORAL∞

### HUM IT!

A player has to hum the song written below and the rest of the players have to guess the song title.

Jingle Bells

### TRACA TRA

Entre todos, interpretad el ritmo del pentagrama con diferentes partes del cuerpo. Ensayad y "traca trá". Puntuará la coordinación y la correcta interpretación.



### RAPEALO

Entre todos, inventad un rap con las siguientes palabras. Cuando acabe el tiempo, cantadlo juntos.

COCHE

LUNES

COLEGIO

VIOLÍN

CARAMELO

T

### WHO I AM?

One of the players has to imitate the character without using words or pointing out things. The rest of the players have to guess it.

Baloo "The Jungle Book"

T

## ∞(V) INTELIGENCIA INTRAPERSONAL E INTERPERSONAL∞

### BUENO-VS-MEJORABLE

Cada jugador del equipo tiene que decir una cualidad buena y otra que se pueda mejorar de sí mismo.

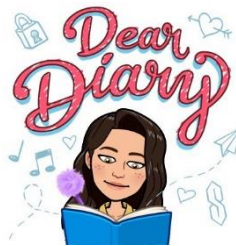
¡Ánimo!

### CAN YOU DO IT?

Try to create the figure among all the players before the time run out.

A house and a tree

T



### PSYCHO

Choose the correct emotion:

I am at the supermarket and I want to buy some snacks and ice cream. But my parents don't let me buy both. How I feel?

- a. Upset
- b. Happy
- c. Angry

### ¿QUE HARIAS TU?

Después de escuchar el siguiente caso, decidid qué opción creéis que sería la correcta.

A mi compañero de clase se le ha caído el almuerzo en el recreo antes de comérselo. Está triste y tiene hambre, ¿qué hago?

- a. Le pregunto si está bien.
- b. Me río con mis compañeros de él.
- c. Le ayudo a recogerlo y compartimos mi almuerzo.

## ∞(VI) INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA Y NATURALISTA∞

### TRANSLATOR

You have to translate the following words into Spanish. When you have the translations, write them on a paper. The answers will be accepted only if the translation and the grammar are correct.

Parrot	Solution:
School bag	Loro
Glue	Mochila
Cupboard	Pegamento
Ham	Armario
Easter	Jamón
	Pascua

### ¡CUENTAME UN CUENTO!

Entre todos debéis inventar una historia que contenga todas las palabras indicadas. Cuando acabe el tiempo, contad la historia al resto de equipos.

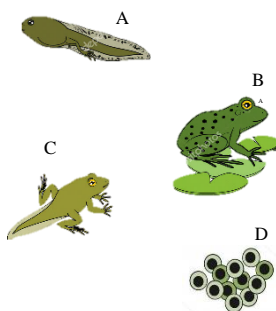
Corazón  
Moscardón  
Telón  
Camión  
Melón

T



### GROW ME UP!

Write the correct order of the following growth process.



T

Solution: d, a, c, b.

### A, B, C

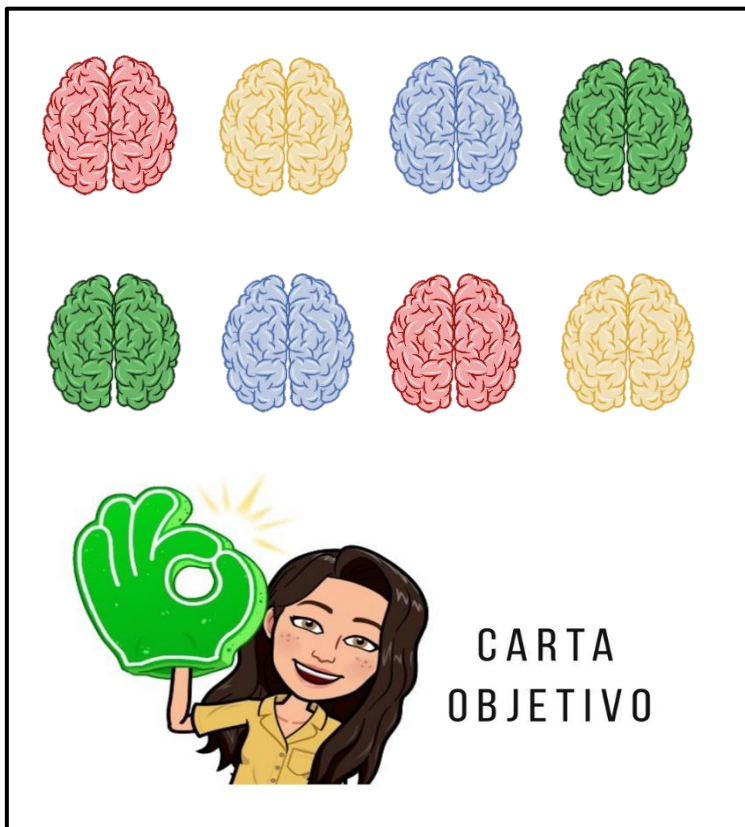
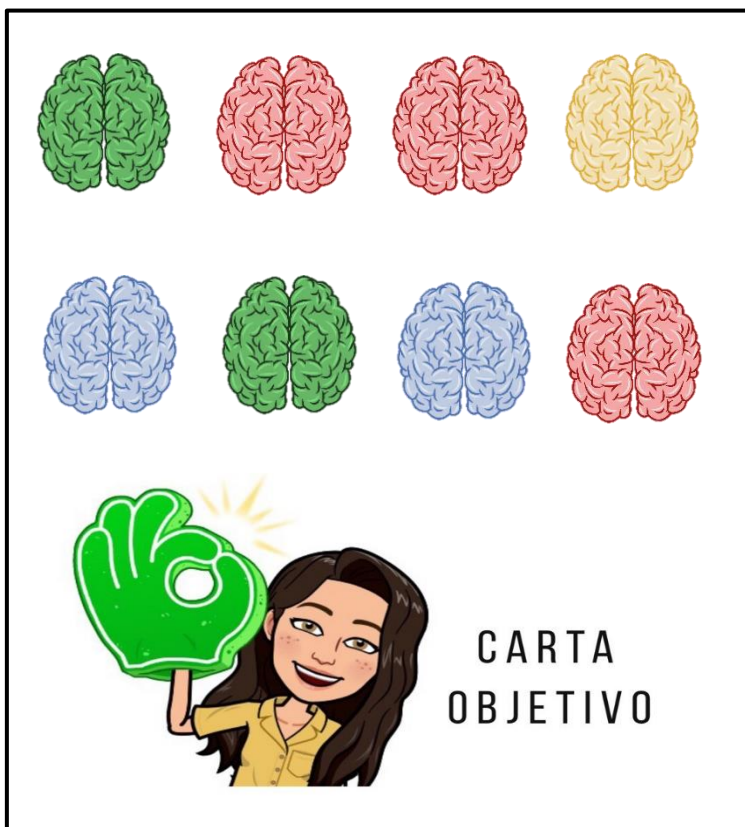
Los árboles de hoja perenne son aquellos que...

- A. Pierden sus hojas en verano y con la llegada del otoño vuelven a salir.
- B. Pierden sus hojas en invierno y no crecen hasta el verano.
- C. Nunca se les muere o cae la hoja, sino que se renuevan a lo largo del año.

T

Solución: C

∞(VII) CARTAS OBJETIVO∞





## ⌘(VIII) MATERIAL⌘

### ⌘*Brains* de colores⌘



x8



x8



x8



x8



⌘Reloj de arena⌘



⌘Dado⌘



⌘Piezas de Lego⌘